A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

IX.évfolyam, 7-8. szám, 1998. július-augusztus

576,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

Kalandra fel!

OF LIGHT AND DARKNESS,
HEART OF DARKNESS,
DEATHRAP DUNGEON,
FINAL FANTASY VII

VETERÁN TALÁLKOZÓ!

PANZER COMMANDER,
SOLDIERS AT WAR,
COMMANDOS

MORTAL KOMBAT 4

brutális!

UNREAL

MEGINOG A QUAKE II TRÓNJA?!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 ARCADE ACTION	1999.-	
100 CLASSIC ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROS THE RHINE /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTEC KINCS TITKA	9999.-	
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST / 11 TH HOUR	5999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
7TH LEGION	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADV.TACT.MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AH64D LONGBOW /CLASSIC	4999.-	
AH64D LONGBOW 2	11999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMORED FIST 2	4999.-	
ARMY MEN	HIVJ	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	4999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	7999.-
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BEAST WITHIN - GABRIEL KNIGHT II	4999.-	
BEASTS & BUMPKINS	2999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BIRTRIGHT	HIVJ	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CAESARS PALACE	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CASTROL HONDA SUPERBIKE	HIVJ	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHASM THE RIFT	9999.-	
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION 2 MULTIPLAYER	HIVJ	
COLONIZATION /H	4999.-	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CROC	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	HIVJ	
DESCENT FREESPACE	HIVJ	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DIABLO	11999.-	
DID VIRTUAL WORLD	4999.-	
DIE HARD TRILOGY	12999.-	9999.-
DIG	4999.-	
DISNEYS CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE 2000	HIVJ	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
DUNGEON KEEPER	9999.-	
EARTH 2140	9999.-	
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTATICA II	11999.-	9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ELF	1999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F117A	2999.-	
F15 JANE'S	11999.-	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999.-	
F16 AGRESSOR	HIVJ	
F22 ADF RED SEA OPERATIONS DATA	4999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
F22 LIGHTNING II /CLASSIC	4999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FINAL FANTASY VII	HIVJ	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FORMULA 1	12999.-	9999.-
FORMULA 1 97	11999.-	
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE + DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
G POLICE	11999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GRAND PRIX MANAGER II	4999.-	
GREAT BATLES OF HANNIBAL	11999.-	
GT RACING	9999.-	7999.-
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARVEST OF SOULS	HIVJ	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	6999.-	3999.-
HEROES OF THE 357TH	3999.-	
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
I WAR	11999.-	
IGNITION	9999.-	
IM1A2 ABRAMS	11999.-	9999.-
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
JACK ORLANDO	4999.-	
JAMIT	1999.-	
JAZZ JACK RABBIT 2	7999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	HIVJ	
JUDGE DREDD PINBALL	5999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
LANDS OF LORE	4999.-	
LANDS OF LORE II	11999.-	
LAST BRONX	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEGO ISLAND	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY CASINO	HIVJ	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LITTLE BIG ADVENTURE 2	3999.-	
LORDS OF MAGIC	11999.-	
LORDS OF MAGIC EXPANSION PACK	HIVJ	
LORDS OF THE REALMS 2	HIVJ	
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
M1 TANK PLATOON 2	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MAX 2	HIVJ	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MECHCOMMANDER	HIVJ	
MEGA3PACK	HIVJ	
MEGAPAK 9	11999.-	
MEGARACE	1999.-	
MICRO MACHINES V3	9999.-	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MONKEY ISLAND 3	11999.-	
MONOPOLY	5999.-	
MONSTER TRUCKS	11999.-	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MOTORHEAD	11999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NIGHTMARE CREATURES	9999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
NUCLEAR STIKE	9999.-	
OF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OLYMPIC GAMES	4999.-	
OUTLAWS	9999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER DRAGOON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PHANTASMAGORIA	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PINK PANTHER 2	HIVJ	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST SWAT	4999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
PREMIER MANAGER 98	HIVJ	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	HIVJ	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAPTOR	2999.-	
REBEL ASSAULT /H	4999.-	
REBEL ASSAULT I-II	4999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
REDNECK RIDES AGAIN	9999.-	
RESIDENT EVIL	11999.-	
RETURN FIRE 2	HIVJ	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999.-	
RIVEN	11999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SABRE ACE	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE GOLF	9999.-	3999.-
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SENTINEL RETURNS	HIVJ	
SETTLERS II GOLD	9999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-	
SHRAK FOR QUAKE	6999.-	
SID MEIER S GETTYSBURG	11999.-	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SIM PARK	9999.-	
SIN	HIVJ	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SOLDIERS AT WAR	9999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR TREK 25TH & JUDGMENT RITES	4999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STARCRAFT DATA - INSURRECTION	HIVJ	
STARLORD	3999.-	
STARTEK PINBALL	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEAM APACHE	11999.-	
TEN PIN ALEY	9999.-	
TEST DRIVE 4	11999.-	
TFX	1999.-	
THEME PARK /CLASSIC	4999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THUNDER HAWK 2 /H	3999.-	
TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	5999.-	
TOMB RAIDER II	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL HEAVEN COLLECTION	11999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.-	
UNREAL	11999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
V RALLY	HIVJ	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL LULA BABE	HIVJ	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR BREEDS	9999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WAR GAMES	HIVJ	
WARCRAFT II DELUXE	11999.-	
WARLORDS III	12999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WEREWOLF	4999.-	
WETLANDS	6999.-	
WHERE IS WALLY	3999.-	
WING COMMANDER	3999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD CUP 98	11999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM INTERCEPTOR	HIVJ	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.-	6999.-
X FILES THE GAME	HIVJ	
X FILES UNRESTRICTED ACCES	7999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING COLLECTOR + TIE COLLECTOR	4999.-	
XENOCRACY	11999.-	
XLR8	HIVJ	

1+5 JÁTÉK

	Fogy. ár	Akciós ár
BLADE WARRIOR	1999.-	
BLUES BROTHERS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
CAPTIVE	3999.-	
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
MIDWINTER II	2499.-	2999
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
RETURN OF PHANTOM	5999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-
ZEPPELIN	3999.-	2999.-

576°-OS NYÁRLESZÁLLÍTÁS²

CONQUEST EARTH
12999,- HELYETT 4999,-

DARK EARTH
12999,- HELYETT 4999,-

DREAMS
11999,- HELYETT 4999,-

GETTYSBURG
9999,- HELYETT 4999,-

GAMER'S JACKPOT
12999,- HELYETT 4999,-

SYYRAH
9999,- HELYETT 4999,-

F22
11999,- HELYETT 4999,-

I-WAR
11999,- HELYETT 4999,-

SUPER EF 2000
11999,- HELYETT 4999,-

CARMAGEDDON SPLAT PACK
9999,- HELYETT 3999,-

GUTS 'N' GARTERS
9999,- HELYETT 4999,-

HELLFIRE
5999,- HELYETT 3999,-

GAME MANIA 1
9999,- HELYETT 6999,-

GAME MANIA 3
9999,- HELYETT 6999,-

GAME MANIA 4
9999,- HELYETT 6999,-

GAME MANIA 5
9999,- HELYETT 6999,-

LAST BRONX
12999,- HELYETT 4999,-

COLONIZATION
4999,- HELYETT 2999,-

GRAND PRIX
4999,- HELYETT 2999,-

LBA 2
9999,- HELYETT 3999,-

WING COMMANDER V
9999,- HELYETT 4999,-

VIRTUAL KARTS
4999,- HELYETT 2999,-

1942 AIR WAR
4999,- HELYETT 2999,-

1944 ACROSS THE RHINE
4999,- HELYETT 2999,-

Q.A.D
9999,- HELYETT 4999,-

SEGA WORLDWIDE SOCCER
11999,- HELYETT 4999,-

SENSIBLE SOCCER 98
9999,- HELYETT 4999,-

TAKERU
9999,- HELYETT 4999,-

WORLD RALLY FEVER
4999,- HELYETT 2999,-

TUNNEL B1
9999,- HELYETT 2999,-

CIVILIZATION
4999,- HELYETT 2999,-

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
4999,- HELYETT 2999,-

DARK FORCES
4999,- HELYETT 2999,-

VIRTUAL POOL 2
11999,- HELYETT 4999,-

ASCENDANCY
4999,- HELYETT 2999,-

NAVY STRIKE
4999,- HELYETT 2999,-

FLIGHT UNLIMITED
4999,- HELYETT 2999,-

X-CAR
11999,- HELYETT 4999,-

TOON STRUCK
4999,- HELYETT 2999,-

TILT
4999,- HELYETT 2999,-

ULTIMATE RACE PRO
9999,- HELYETT 6999,-

LANDS OF LORE
4999,- HELYETT 2999,-

DAWN PATROL
4999,- HELYETT 2999,-

CREATURE SHOCK
4999,- HELYETT 2999,-

CANNON FODDER
4999,- HELYETT 2999,-

HAND OF FATE
4999,- HELYETT 2999,-

DESCENT UNDERMOUNTAIN
11999,- HELYETT 7999,-

WING COMMANDER 3
4999,- HELYETT 2999,-

THE FEEBLE FILES
11999,- HELYETT 7999,-

AHX-1
11999,- HELYETT 7999,-

STAR COMMAND REVOLUTION
11999,- HELYETT 4999,-

3 KOPONYA
9999,- HELYETT 4999,-

SPIROU
9999,- HELYETT 5999,-

TINTIN IN TIBET
9999,- HELYETT 5999,-

TOUCHÉ (MAGYAR VERZIÓ)
9999,- HELYETT 4999,-

EZ AZ AKCIÓNK TERMÉSZETESEN AZ AUGUSZTUSBAN, A MAMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONTBAN NYÍLÓ ÚJ ÜZLETÜNKBEN IS ÉRVÉNYES!

VÁGJ BELE!

Akciós szelvény!

Érvényes szeptember 15-ig

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/07-66-22)

A címlapon: Deathtrap Dungeon

Laptulajdonos: Balogh Zsolt   Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta   Levilágítás: Recent Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

tart

IX. … OLYAM, 7-8. S

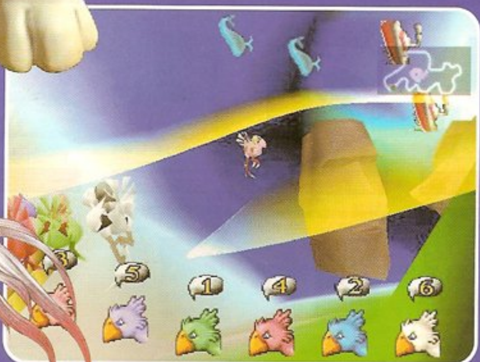




Heart of Darkness

Öt évnyi ígérgetés után végre megérkezett minden idők leg-csodálatosabb platformjátéka

18. oldal





Final Fantasy VII

A PlayStation-szupersztár PC-n is megmutatja, hogy az RPG-k nem haltak meg

54. oldal



Deathtrap Dungeon

A Tomb Raider találkozik a Die by the Sworddel. 3D-kártya kötelező!

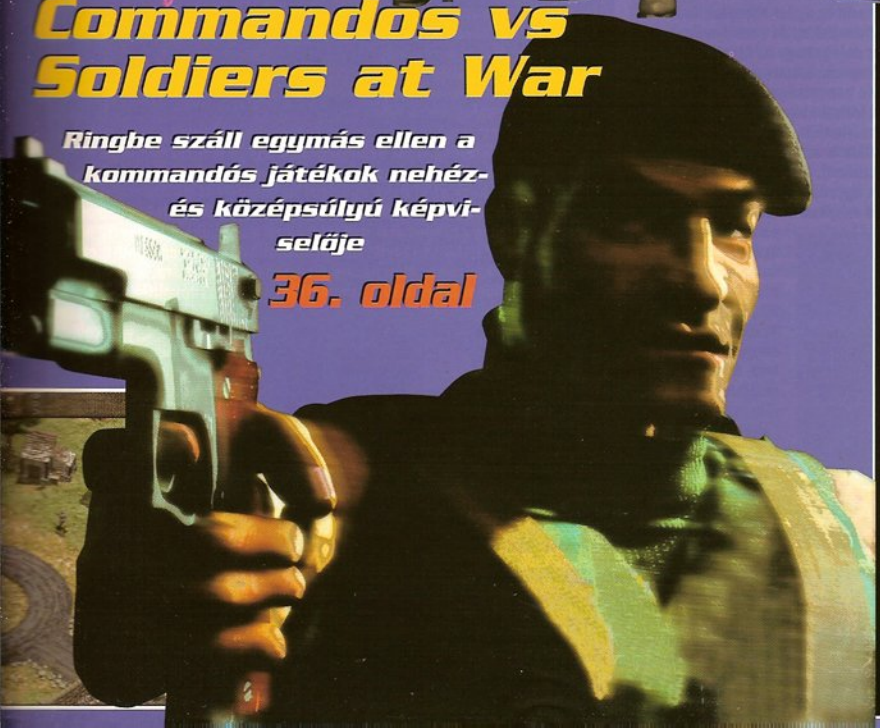
8. oldal



Commandos vs Soldiers at War

Ringbe száll egymás ellen a kommandós játékok nehéz- és középsúlyú képviselője

36. oldal



AKTUÁLIS

Allez! Olá! Olé! - kezdhetném stílszerűen összevont számunk bevezetőjét, mert az elmúlt hónapban futball-lázban égett az egész világ. Egy órája ért véget a döntő, amit két okból is teljesen szabálytalannak tartok, és nyúlok a piros kártyák után: egyrészt nem a világ legjobb csapata nyerte lett a világbajnok (nem baj, a World Cup 98-ban igen); másrészt meg mit fogunk most esténként csinálni...

A nyárelő játéktermésére igazán nincs mit panaszkodnunk: nagyon jó ötlet volt, hogy az évente megrendezett atlanti E3-kiállítást úgy időzítették, ahogy, és ezzel gyakorlatilag megszűnt a korábban a játékok piacán nyáron tapasztalható uborkaszezon. Igyekeztünk minél jobban betakarítani ezt a dús termést, különös tekintettel a még az első Tomb Raider előtti megjelenéssel beharangozott Deathtrap Dungeonre; a még ennél is jóval régebb óta ígérgetett csodálatos Heart of Darknessre; és nem utolsó sorban természetesen a Final Fantasy VII-re, amelyről talán elég annyit elmondani, hogy az ismertetője kedvéért még Martin kollégát is sikerült átmenetileg elrángatni kizárólagos spannja, a PlayStation mellől.

'Az ígéret szép szó, ha megtartják úgy jó' - állítja a közmondás, és én egyetértek vele. A múlt hónapban megígértem a stábfotót, és most megkapjátok. Úgy megkapjátok, hogy most egy darabig valószínűleg senkinek nem lesz hasonló ügyben hiányérzete. Sikerült ugyanis szereznünk egy digitális fotóapparátot, amihez ugyan én semmit nem értek, viszont bősz mosollyal körbetrappoltam vele a helységet, és az ijedt tiltakozások ellenére is bőszen kattingattam a JPG-ket vele. (Megfelelő érdeklődés esetén ezt a kis sortimentet egy CD-n is kiadhatjuk...) Nem tudom, hogy ezekkel az arcokkal kicsiny gyermekeket óhajtotok-e ijesztgetni, vagy csak legújabb darts-készleteteket akarjátok bejáratni - mindenesetre remélem, hogy a stábfotó szörnyűségei ellenére is élvezni fogjátok ezt a számunkat is. Egyébként meg nyomás nyaralni!

CoVboy

Black and White

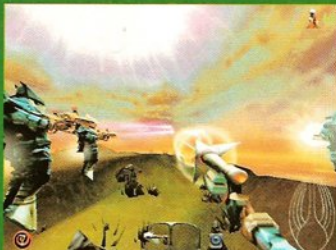
(Electronic Arts/Lionhead)



Az atlantai E3-on ugyan számos hatalmas név iratkozott fel a játékőrültek képzeletbeli várakozólistájára, de a mostani Híreket talán a legkellemesebb hírünkkel. Hamarosan visszatér hozzánk egy vadonatúj produkcióval, a Bullfrog egykori első embere, minden stratéga legnagyobb istenként kezelt hőse, Peter Molyneux. A Populous, Powermonger, Theme Park, Dungeon Keeper – hogy csak munkásságának legismertebb darabjait említsük – örökre beírta a játékok történelmének aranykönyvébe eme zseni nevét. Most megérkeztek az első hírek arról, hogy miben is töri a fejét éjszakáinknak e zord tolvaja. A Black and White-ban Molyneux visszatér kedvenc témájához: Istent játszat velünk. A játék akár az Édenkertben is játszódhatna, hiszen egy tökéletes, boldog, nyugodt világba csöppenünk, amelyet egy borzalmas esemény dúl fel: a megérkezésünk. A játékban egy varázsló szerepét alakítjuk, akinek első feladata, hogy az Édenkertet benépesítő emberkék közül minél többet áttérítsünk a hitünkre. Ha hithű követőinkké válnak, akkor odarendelhetjük őket kastélyunkhoz, ahol nevüket tzengve törzsi rituálékat mutatnak be tiszteletünkre. Ahogy a kastélyunk körül táncolnak életenergiát (mana-szerűséget) termelnek, és ez lesz az alapja a későbbiekben különböző varázslatainknak. Az emberkék egy csomó, egymástól roppant különböző tulajdonságokkal rendelkező törzseket alkotnak (szám szerint nyolcat), amelyeket különböző történelmi népekről neveztek el (indiánok, tibetiek, aztékok, japánok, görögök stb.) Ez még nem lenne különösebben nagy csoda, az viszont már igen, hogy a törzsek minden egyes tagja teljesen önálló egyéniségggel rendelkezik, például nemcsak a földeken dolgozgat, hanem néhanapján szerelmes lesz, vagy éppen fáj a foga. Molyneux-ék azt ígérik, hogy legalább 5.000 (ötezer!) ilyen karakter lesz a játékban, és mindegyikénél körülbelül 200 különböző tulajdonság határozza meg az egyéniségét. Ennek függvényében végzi napi teendőit, reagál a különféle eseményekre, és nem utolsósorban vezérére – vagyis ránk. A törzshöz való tartozás egyébként meghatározza majd azt is, hogy milyen típusú életenergia termelésében jeleskedik a követőnk: a görögök például a civilizációkat fejlesztő mágiákban jeleskednek, úgymint például a gyógyítás vagy a felderítés, a kozákok a harci varázslatokban verhetetlenek, míg az indiánok az időjárás megváltoztatásában, illetve a felsőbb hatalmakkal való társalgásban nagyok. Természetesen egy nagy rakás varázslathoz lesz szerencsénk, és ahhoz a meghökkentő tényhez, hogy a játék folyamatosan teszteli a különféle varázslataink használatát (illetve nem-használatát, teszem azt, hagyjuk meghalni az egyik követőnket, ahelyett, hogy gyógyítanánk rajta), és ebből eldönti, hogy mennyire jó vagy gonosz varázslók vagyunk. A legnagyobb poén, hogy ennek függvényében változik az egész környezetünk is: egy egyre gonoszabb varázslónál például elsötétül minden, és kastélya Drakula várához kezd hasonlatossá válni. A másik mókás dolog, hogy az Atyaisten és a Nagy Varázsló szerepe mellé egy harmadikat is kapunk: a kedves papáét. Lesz ugyanis egy bohókás gyermekünk, aki mindenféle huncutságokat csinál, míg felnő (itt a fel szó szoros értelmében értendő, mert idővel akkora lesz, hogy egyetlen lábával eltaposhat egy egész felut). Őt is dicsérhetjük, illetve megfenyíthetjük, aszerint mit csinált, és felnőtté válva különféle hasznos dolgokat csináltathatunk vele (pl. megtaníthatjuk neki a varázslatainkat). Ez harcban majd jól jön. Igen, harcban, mert természetesen nem vagyunk egyedül: konkurens varázslók próbálják kiépíteni saját hatalmi bázisukat és ha mágikus csatában összecsapunk velük, övillámok cikáznak az égen, és úgy reng a föld, hogy kiesik a 3D-kártya a gépből. Nyálcsorgatónak ennyi talán elég is. Sajnos a játék megjelenése még arrébb van: egyelőre kábé a játék fele van kész, és a jövő év nyarára ígérik a befejezést. Csak nehogy ezt is négy évig húzzák, mint a Dungeon Keepert...



Giants (Interplay/)



Az MDK révén méltán elhíresült Shiny csapatából még az MDK fejlesztése alatt kivált hat fickó, hogy az MDK alapjain nyugvó, de attól azért lényegesen különböző akciójátékot csináljanak. Az akciójáték perszе itt merőben prózai megfogalmazás, hiszen a Giantsban bőven lesznek ugyan lövöldözős részek (Quake-szerűen saját szemszögből és külső nézetből á la Tomb Raider is), de számos stratégiai elem is helyet fog kapni benne. A történet arról szól, hogy a csendesen éldegélő Kabuto, a magányos óriás egy szép napon arra lesz figyelmes, hogy a szigetén egymásnak támadtak az űrbeli Meccarynok és a tündérszerű Reaperek, és a teljes hatalomra törnek. A három különböző fajta merőben más tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik, és természetesen bármelyik szerepében játszhatjuk a játékot. Minden fajtának megvannak a maga saját találmányai, fegyverei, azaz sajátos harcmodora. A fejlesztők 30-40 szintet ígérnek, amelyeken előre haladva folyamatosan fejlődik az ellenfeleket irányító AI, de fejlődik természetesen a mi karakterünk is. Mint a képekből rögtön kiderülhet, a Giantsot kizárólag a 3D-kártyák tulajdonosai fogják élvezni, de azoknak aztán nem hétköznapi látványban lesz részük. A megjelenés várhatóan a jövő év márciusában esedékes.



Duke Nukem Forever (3D Realms)



Gondolom egy ilyen nevű játékot és főhősét nem kell különösebben bemutatni, hisz ez már a negyedik Duke Nukem-játék lesz, amelyben Duke Nukem saját, különbejáratú ellenfele, dr. Proton elfoglalja az Area 51-et, huncutságokat követ el Las Vegas városával, és ráadásul egy űrhajó segítségével idegen lényeket toboroz magánhadseregébe. A feladat roppant meglepő lesz: izomagyú főhősünkkel "kiirtani a sok mocskos rohadékot" (©Kretén). A 3D Realmsnél már egy jó ideje szenvedtek az eredetileg Quake2-engine-re alapozott cuccal, és most az mindenképpen új hírnek számít, hogy az új Duke ugyanazt az engine-t fogja használni, mint a 8. oldalon bemutatásra kerülő Unreal. Hogy az mit tud, az tehát hamarosan kiderül, a lényeg az, hogy már minimális konfigurációként is egy 32 Megával megspékelt P166-ra vágyik, de egyébként MMX- és PentiumII-technológiára lett optimalizálva. Meg persze elsősorban 3D-kártyára, azon belül is Voodoo2-re (OpenGL-t és D3D-t támogat) Így tehát egy félmillió forintos gépen majd viszonylag élvezhető is lesz. A fegyverekből egyelőre a pisztoly, a shotgun és a rocket launcher a biztos, valamint az, hogy a szerzők minden egyes fegyvernél valami egyedit óhajtottak (a shotgun például a kommandókhoz hasonlóan lézerrel is fel lesz szerelve). A várható megjelenés a jövő év első negyede.



☞A hónap bombameglepetése volt az a hír, hogy szegény Virgin elvesztette kedvenc aranytojást tojó tyúkjának, a LucasArts játékainak terjesztési jogát. LukácsMűvészkéim azért döntöttek eme drasztikus lépés mellett, mert a tulajdonos Viacom Media eladta a Virgin kiadó részlegét. Természetesen azonnal akad számos önjelölt utód is, amelyek közül a két legesélyesebb a piac két másik óriása: az Electronic Arts és az Activision.

☞Az E3-on az Electronic Arts már bemutatott pár promóciós anyagot a Dungeon Keeper készülő második részéből. Egyelőre annyit lehet tudni róla, hogy poligonokkal váltják fel a sprite-okat, lesz egy 16 új hős és szörny, néhány új szoba és csapdatípus, valamint teljes 3D-támogatás. Screenshot ugyan még nincs belőle, de azt állítják, hogy a karácsonyi bevásárlás idején már a boltokban lesz az új rész.

Indiana Jones and the Infernal Machine (LucasArts)



Nna, egy újabb kedves ismerős, aki Lucasék áldott kezei által feléled hamvaiból: Indy professzor hamarosan visszatér hozzánk. Eddig ugyebár rendszerint a gonosz náciknak tört igen nagy mennyiségű borsot az orra alá – most egy teljesen új szerepkörben mutatkozik be, mert a hidegháború kezdetén (1947-ben) játszódó történetben a szovjet titkosügynökökkel gyűlik meg a baja, akik Bábel ősi tornyát keresgélik. A képekre pillantva mindenki stílszerű kiáltást hallathat: Yikes! Hiszen ez egy Tomb Raider-klón! Az bizony. Indy mesterrel egy rakás egzotikus helyszín (Babilon romjai, Afganisztán hegyei, azték piramisok) külső és belső helyszínein kóricálva kell megállítanunk a kommunista hordákat. A változatos mozgások (kúszás, mászás, ugrás, úszás, lengés) mellett természetes fontos szerep jut a jó öreg bőrkorbácsának is. Úgy látszik, Lucasék megpróbálnak valamit visszaszerezni abból a piaci sikerből, amelyet az ő figurájukról oly bájosan lekoppintott Lara baba bezsebelt az utóbbi másfél évben. Elég fonák egy helyzet. Kellemetlen hír, hogy a játék már csak 3D-kártyával fog futni. A megjelenés az év utolsó negyedében várható, és reménykedjünk benne, hogy Lucasék most is hozzák szokásos formájukat, és nem csak egy klónnal próbálják kiszúrni a szemünket. Meg abban is, hogy nem az Aqua nevű terrorbrigád Calling Dr. Jones című tévedése lesz a zenéje...



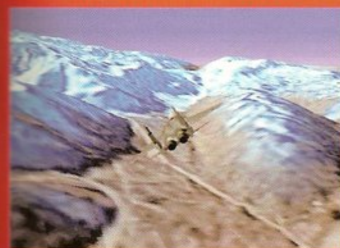
Tomb Raider III (Eidos/Core Design)



Az E3-on az Eidos természetesen most is mindent megtett, hogy nehogy egy pillanatra is lankadjon a lelkesedés első számú virtuális sztárja iránt, így tehát a kiállítás fénypontja volt, amikor hivatalosan is bejelentették, hogy idén karácsonykor sem maradunk Lara nélkül, mert jön a harmadik rész. A Core-fiúk már vagy hat hónapja megfeszítve dolgoznak rajta, és félig már készen is vannak vele. Az új részben természetesen megint saját magukat kell felülmúlniuk, így tehát az eddigieknél is több és hosszabb pályákat ígérnek. újdonság lesz, hogy jóval több lesz a külső helyszín (lesz például egy üldözéses jelenet a londoni háztetőkön), de a legnagyobb figyelmet a grafika csinosítgatására helyezik. Ennek köszönhetően az új epizód már csak és kizárólag 3D-kártyával fog menni, viszont bevetésre kerül az összes elképzelhető speciális látványeffekt, amit földi halandó kitalálhat, különös tekintettel a vízzel kapcsolatos effektekre). Az engine teljesen új megvilágítási és árnyékolási rendszert kapott, minek köszönhetően a játék jóval sötétebb lesz, mint elődjei, továbbá a fény külön szerepet kap a feladványok megoldásában. Kicsit üresnek tartották a szerzők a környezetet is, és most megtöltötték mindenféle új állatkával és persze rosszcsonttal is. Nagy szerepet játszanak majd az időjárási tényezők, a hóban pedig természetesen látszani fognak Lara nyomai. Új ötlet volt, hogy egy állati viselkedéskutató bevonásával készítettek AI-t a ránk rontó ragadozóknak. Végezetül Vári Zoli elmés megfigyelése: a Lara blúzában levő két kis huncut is mintha jóval nagyobb lenne az előző részben viseltnél...



World Air Power (EA/Jane's)



A Jane's-nél sem kotlanak túl sokáig a babérjaikon a dolgozók, mert mihelyt befejeznek egy új művet, rögtön hozzá is fognak két-három újabb szimulátorhoz. A múltkori számunk híreiben bemutatott Fighter Legends-szel párhuzamosan készül a World Air Power: IAF is. Az IAF az Israeli Air Force nevet takarja, következésképp a világ egyik legkiválóbbnak tartott légierejében rendszeresített hét típust repülhetjük vele. Ezek jobbára jenki gépek módosított változatai (F-16D, F-15 2000, Phantom 2000), de van egy-két saját kreálmány is, mint mondjuk a módosított Mirage-licenc alapján gyártott Kfir. A környezet már magában hordozza a küldetések helyszínét is – köztudomású, hogy abban a térségben Izrael államnak rendkívül sok rajongója akad. A 6 campaignból három történelmi, három pedig elméleti, és ezekben összesen 42 küldetést repülhetünk a környék meglehetősen változatos terep (tenger, sivatag és hegységek) felett. Ennekk precizitására és részletességére jellemző lehet, hogy katonai műholdak felvételei alapján, méretarányosan dolgozták fel az egész térséget. Természetesen megvan az elmaradhatatlan multiplayer opció is, szemtől-szemben, kooperatív illetve csapat a csapat ellen opciókkal. A megjelenést illetően egyelőre még nincs pontos információ.

Total Annihilation: Kingdoms (GT Interactive/Cavedog)



Abban talán még a legkritikusabb C&C-rajongók is egyetérthetnek velem, hogy a Total Annihilation a maga kis 65e színű SVGA-jával, kiváló irányítási rendszerével lényegesen felülmúlta a Red Alertet, és talán a mai napig kategóriájának egyik legremekebb darabja. Így tehát kellemesen hat majd az a hír, hogy jön a továbbfejlesztett változata, amelyben az engine teljes 3D-támogatást kapott, és az egész történetet egy középkori fantasy miliőbe helyezték. Ennek megfelelően a főszereplő "fajok" négy elementál, azaz a Föld, a Levegő, a Tűz és a Víz szerepében fognak tündökölni. Egyik részük szokás szerint Jó, a másik pedig természetesen Gonosz, és magától értetődően minden fél teljesen más csapatokkal és stratégiával fog harcolni. Magától értetődően a csapatok sem XXX. századi technológiákat idéznek: vitorlás gályákról partra szálló páncélos lovagok fogják súlyos pallosaikkal csépelni a zombikat és a mágusokat, és nem rakétákkal lövöldöznek egymásra, hanem varázslatokkal, amelyek használatát meghatározza, hogy melyik elemet követik. Ígéretesen hangzik a dolog, mert ha még jobb lesz, mint az elődje, akkor minden real time-őrült kedvencévé válhat. A megjelenés valószínűleg a jövő év elején.



☞ Hamarosan Starcraft-kiegészítőnek örvendhetnek a real time-stratégák. Az Insurrection alcímet viselő kiegészítőn egy rakás új pálya lesz és az az Aztech Media készíti, aki a WarcraftII-höz az Armory add ont

☞ Leendő MÁV-alkalmazottak figyelem! Újraéled Sid Meier klasszikusa, a Railroad Tycoon, amelynek második, teljesen 3D részét egy PopTop nevű társaság készíti. További részletek hamarosan.

☞ Újabb X-COM-játék (Alliance) készítésébe fogtak a Microprose-nál, ami előre láthatólag a jövő év végére realizálódik. Semmi köze nem lesz az eddigi X-COM-okhoz, lévén a manapság igen népszerű Unreal-engine-re épül.

☞ A Froggerhez hasonlóan újabb őslényt élesztenek fel teljesen 3D-környezetben a Hasbro, nevezetesen a Centipedet. Tudjátok, az a kukac, ami folyamatosan megy előre, és a káposztákat fellegelve egyre hosszabb lesz.

Star Wars: Rogue Squadron / Behind Magic (LucasArts)



Szinte már természetes, hogy lassan már nem múlik el úgy egy hónap, hogy ne érkezne hír arról, hogy a Lucasarts már megint egy Star Wars-játékot kotyvaszt valahol kaliforniai boszorkánykonyhája legmélyén. Kommentár ehhez nem szükséges ('addig üsd a vasat, amíg meleg' – csak ez a vas már két évtizede egyfolytában meleg!). Ez másoknál esetleg idővel kezdene kissé unalmassá válni, de ezek a fickók valahogy akkor sem tudnak rossz játékot csinálni, ha minden erejükkel arra koncentrálnak. (Leszámítva a Masters of Teras Kasi nevű verekedős rettenetet, de szerencsére azt csak PlayStationön adták ki, a PC-sek illúzióit nem rombolták vele.) Hogy az ördögbe csinálják...? Mindegy. Legújabb Rogue Squadron nevezetű akciójátékukban körülbelül ugyanazt a stílust követik, mint amit a Shadows of the Empire-hoz találtak ki (annak is elsősorban a repülős részeire kell gondolni.) Az időpont kábé a film első két része közé eső időszak, főhőse pedig az a tucatnyi Lázadó-pilóta, akik Luke Skywalker és Wedge Antilles vezérletével sikeres támadást intéztek a Halálcsillag ellen. A Birodalom momentán épp visszavágni készül, és a mi feladatunk az, hogy a levegőből feltartóztassuk a harcedzett birodalmi csapatok támadásait. A nyilván már unalomig ismert X-Wing, Y-Wing és A-Wing vadászgépeken kívül repülhetünk még homoksiklóval és légi robogóval is. A küldetések között megtalálhatók lesznek a légi és földi célpontok elleni támadások egyaránt, célját tekintve repülhetünk légiharcot, alacsonytámadást, kísérő feladatot vagy éppen indíthatunk mentőakciót. Az utóbbinál például az a feladat, hogy kiszabadítsuk a Kessel bolygón foglyul ejtett csapatokat: először meg kell találnunk a börtönt, kiszabadítani a foglyokat, majd az AT-AT-k, AT-ST-k és Tie Fighterek támadásával fedezni a csapatokat elszállító hajókat. A helyszínek roppant változatosak, szinte minden bolygón teljesen más környezetben zajlik a bevetés. Nem véletlenül hasonlítottam fentebb a Rogue Squadront Shadows of the Empire-hoz: természetesen ez is kizárólag 3D-kártyára készült, de az előzetes képek bizonyítják, hogy azt aztán igyekeztek minél jobban kihasználni.



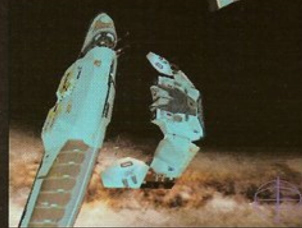


Star Wars-rajongóknak jó hír, hogy készül a Behind the Magic is, ami nem igazán játék, sokkal inkább a Star Wars-univerzumot szőröstül-bőröstül feldolgozó multimédia CD. A téma iránt érdeklődő ebben aztán majd megtalálhat minden apróságot, mi szeme-szája ingere: részletesen fel van sorolva a galaxist benépesítő összes fajta, csoport, a fontosabb karakterekről pedig természetesen részletes életrajzot is olvashatunk. Technikai érdeklődésűek megtalálják minden rendű és rangú ketyere leírását és használatát, de akkár körbe is sétálhatnak a Millennium Falconban. Filmőrültek kapnak egy előzetest a készülő legelső részből, de akár be is tekinthetnek a filmkészítés műhelytitkaiba is.

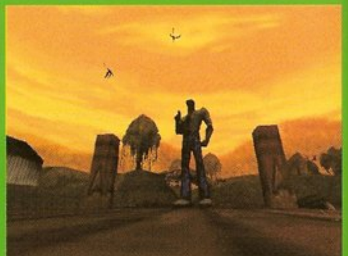
Homeworld (Sierra/Relic)



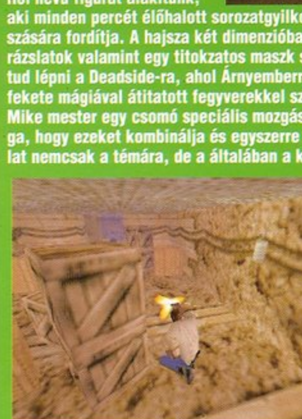
Igencsak nagy fába vágták a fejszéjüket a Relicnél, amikor a Homeworld című játékukban megpróbálták ötvözni az X-Wing vs. Tie Fighterhez vagy I-Warhoz hasonló 3D Űrhajós játékok stílusát a real time stratégiákkal. A történet szerint egy csatahajókból, rombolókból és vadászokból álló űrflotta letelepedésre alkalmas bolygót keres a galaxisban. Mivel momentán minden hely foglalt, kénytelenek a honfoglalást drasztikus eszközökkel végrehajtani. A világ első ténylegesen 3D stratégiai játékában tevékenységünk két részre osztható: egyrészt a különböző formációkba rendezhető kötelékeinket kommandírozva le kell küzdenünk az ellenséges gépeket; másrészt pedig az új gépek építéséhez szükséges nyersanyagot kell előteremtenünk az aszteroidákról. Természetesen a bányász egységeket meg is kell védelmeznünk a támadások ellen, de még egy csomó egyéb taktikai elem is a rendelkezésünkre áll: felderítőket küldhetünk az ismeretlen területekre, szondákkal követhetjük az ellenfél csapatainak mozgását, aknamezőket fektethetünk, és tulajdonképpen minden lehetőség megtalálható, ami egy C&C-klónba csak belefér (a 14 küldetést átvezető FMV-videók is) – és mindez tökéletes és gyönyörű 3D-ben. A 3D-kártya persze alapvető követelmény. Mivel az ötlet elég impresszív, biztosra vehetitek, hogy egy ismertetővel visszatérünk rá a decemberi megjelenés után.



Shadowman (Acclaim/Iguana)



Az Acclaim lassan kezd magához térni tavalyi mélyrepüléséből. A Forsaken hatalmas siker volt az egész világon, a Turok 2 is valószínűleg szépen hoz majd a konyhára, és most itt jön egy újabb képregényfigurán alapuló játékuk – az Árnyember. A Resident Evilhez hasonló pszichohorrorban egy Mike Le Roi nevű figurát alakítunk, aki minden percét élőhalott sorozatgyilkosok és egyéb pszichopaták hajkurászására fordítja. A hajsza két dimenzióban zajlik, mert a különféle voodoo varázslatok valamint egy titokzatos maszk segítségével Mike a valóságból át tud lépni a Deadside-ra, ahol Árnyemberré változik és hagyományos illetve fekete mágiával átitatott fegyverekkel szállhat harcba a rá törő rajongóival. Mike mester egy csomó speciális mozgást ismer, továbbá megvan az adottsága, hogy ezeket kombinálja és egyszerre hajtsa végre. A Resident Evil hasonlat nemcsak a témára, de a általában a kivitelezésre is tökéletesen ráillik: a játék ugyanis nem kizárólag az élőholtak lemészárlására szakosodott akció – nagyon erős benne a kaland szál is, ráadásul a történet abszolút nem lineáris. A grafikai megoldás természetesen magával hozza a 3D-kártya igényét is. Ígéretes próbálkozásnak tűnik, de lehet, hogy balszerencsés lesz, ha majd pont együtt jelenik meg a Resident Evil 2-vel az ősz folyamán.



☞ A Looking Glass több kellemes bejelentéssel is szolgált az E3 alkalmával: egyrészt csinálják a Flight Unlimited III-at, továbbá a System Shock 2-n is nagyon dolgoznak, amelyet egy sci-fi RPG-nek szánnak.

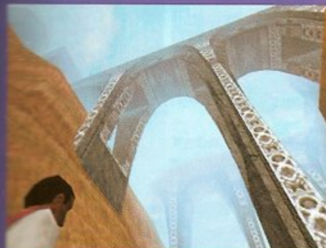
☞ Ronaldonak ugyan nem termett túl sok babér ezen a vb-n, de ez nem akadályozta meg a francia Infogramest, hogy őt szerződtessék futballal foglalkozó, gyermekeknek készülő CD-sorozatuk főszereplőjének.

☞ A Redneck-elkövető Xatrixnak annyira megtetszett a The Reckoning-kiegészítő készítése közben a QuakeII-engine, hogy gyorsan meg is vették a licencet, és már ki is találták, hogy a századunk harmincas éveinek Amerikájában játszódó játékot gyártanak vele. A munkacím egyelőre Kingpin, és természetesen jópofa gengszterek lövik halomra egymást benne. Érdekes, nem kizárólag Unreal-engine-t vásárol mindenki.

Redguard (Virgin/Bethesda)



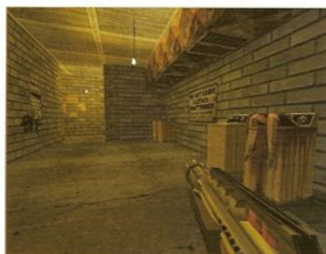
Érdekes dologgal próbálkozik a Bethesda Softworks, amikor a Redguarddal folytatja az Elder Scrolls-univerzumban játszódó sorozatát, amiből a legutóbbi Battlespire nevű Hexen-utánzatuk meglehetősen haloványra sikeredett. Most megint stílust (sőt: stílusokat) váltanak, mert új akció/kalandjátékukban Resident Evil-féle harmadik személy nézetű lebegő kamerát alkalmaznak. A történetben Cyrus, a Redguard szövetség kereskedőjét alakítjuk, aki elveszett kishúgát keresgéli Stros M'Kai szigetén. A sziget tele van bősz kalózokkal, helyi politikusokkal, meg mindenféle szedett-vedett népséggel, akikkel egytől egyig hosszas csevegéseket bonyolíthatunk. Ha ez némi nézeteltéréshez vezetne, akkor villámgyorsan kiröppennek a hüvelyükből a kardok, és véres párviadal veszi kezdetét. A szerzők szerint olyan programot gyártottak, amit lehetetlen egyetlen kategóriába besorolni, mert minden stílusból nagyon sok van benne, de ezt a kutyulékot nagyon elegáns formában találják majd a publikum elé. Állytásukban lehet valami részigazság, ugyanis a kaland szál megoldásán kívül a sikerhez ugyanolyan jól kell szerepelnünk az ugrálós ügyességi részekben és persze főleg a párbajokban is. A játék minden Voodoo-bázisú 3Dfx-kártyát támogatni fog, és az utolsó negyedévben várható a megjelenése.



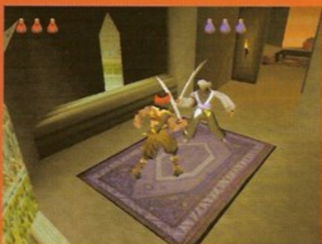
Blood 2: The Chosen (GTI/Monolith)



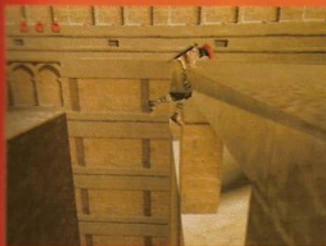
"Jaj, de jó, végre egy Quake-klón – olyan rég volt már!" – kezdhetnénk kicsit szkeptikusan, de szerencsére a Blood 2 esetében nem csak egy szimpla másolatról van szó. A Monolith már az első résszel is elég szép sikert könyvelhetett el magának, ami köszönhető volt a játék sajátos szereplőinek, fegyvereinek és nem utolsósorban kiváló multiplayer opciójának. A fejlesztőknek volt vér a pucájukban, mert az új változathoz nem az engine-vásárló kosarat szólították magukhoz, hanem írtak maguknak egy olyan sajátot, ami a legjobban alkalmazkodik sajátos elképzeléseikhez. Itt mostanában már csak valami újdonsággal lehet valamit elérni, tehát kitalálták azt, hogy kicsit elvitték debilbe az egészet: minden egyes helyszínen annyi vér van, hogy az már egyszerűen nevetséges. Az viszont már mindenképpen frankó újítás, hogy a játékos állítgathatja a karaktere különféle képességeit (például a sebességét), módosíthatja a tárgylistát, és így belepiszkálhat a dolgokba. Teljesen lecserélték a fegyverarzenált is, az előzetes képekről az tűnik ki, hogy a régiek közül még mutatóba sem hagytak (bár végül is a nagyon súlyos voodoo-baba maradhatott volna) – tehát a játékot mintha kicserélték volna. Hogy ez a sok újítás mennyire ment a játék rovására, majd kiderül a karácsonyi megjelenés után is – addig is célszerű lesz törlőrongyokat beszerezni.



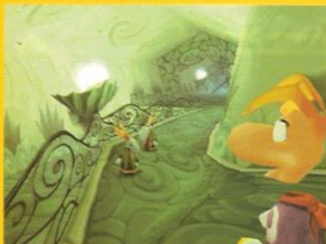
Prince of Persia 3D (Red Orb)



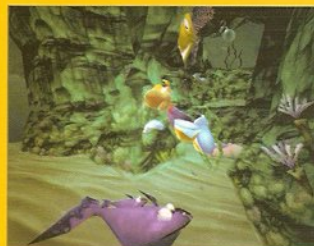
Manapság frankón kezdenek ötlethiányban szenvedni a fejlesztők. Ezen a gondon aztán ki-ki úgy segít, ahogy tud: van aki lemásol egy éppen sikeres játékot; van aki megvesz egy engine-t, hogy abból hozzon össze valami "újat"; és van olyan is, aki egy patinás, régi játékot próbál a manapság divó grafikai igényekhez, lehetőségekhez igazítani. Nem tudom, hogy sokan vannak-e, akik még emlékeznek az első POP-ra, még valamikor a nyolcvanas évekből – én például nem, de a POP2-re már annál inkább, mert azzal rettenetesen sokat játszottam! A játéknak ANNYIRA jó volt a hangulata, hogy szinte csoda, a szereplők animációját pedig akár Disney mester is megirigyelhette volna. Adott volt egy arab fiú, aki a mesés Kelet városaiban szaladgál, ugrál, húzódzkodik a háztetőkön és az erkélyeken, miközben aprócska kardjával próbálja megvédeni magát az Ezeregyéjszaka összes rátámadó negatív hősétől. Most ez a kis gyöngyszem is átvonul teljes 3D-be a Red Orb és persze különféle kártyák jóvoltából. Ez ugyan az egész játéknak egy kissé amolyan Tomb Raider-feelinget kölcsönöz, de ha ennek ellenére sikerül hozniuk ugyanazt a hangulatot, mint az elõd, akkor tényleg lehet esélye ebben a nagy tülekedésben. Mindez kiderül majd valamikor a jövő év elején.



Rayman 2. (UbiSoft)



Természetesen azért a kevésbé bonyolult lelkivilággal rendelkező játékosokra is gondol a piac, akik nem óhajtanak percenként több hektoliter vért látni a képernyőn. A Rayman első része igen szép sikert könyvelhetett el magának a platformjátékok mezőnyében, úgy 2-3 évvel ezelőtt (a Rayman Gold nemkülönben). Hamarosan megérkezik a folytatás, amelyre nem igazán fognak ráismerni az egykori Rayman-rajongók, ugyanis a játék kivitelezése most már teljesen átköltözött 3D-be. A történetben az lesz a feladatunk, hogy kiszabadítsuk barátainkat egy intergalaktikus állatkertből, ahol ronda és gonosz robotok fogvatartják őket. A mese hangulatához a szerzők egy elképesztően jól illő, szürreális környezetet teremtettek, amelynek láttán nyugodtan elbújhatnak a kategória olyan nagyágyúi, mint mondjuk a Croc. Ugyanez vonatkozik a bájosan debil főhősre, "mágikus" fegyvereire, és nemkülönben a szövetségesként mellé szegődők népes táborára. A hatalmas karakterek animációjához és a csodás látvány előállításához persze azért nem árt majd venni egy 3D-kártyát. Egyébként jellemző a minőségre, hogy a UbiSoft a Rayman 2 segítségével akarja igazán megvetni magát a Nintendo64-piacon is, ahol azért kisebb nagyobb a kínálat ebből a stílusból. A megjelenés karácsonyra várható.



☞ A Destruction Derby révén jól ismert Reflections egy Carmageddon-szerű autós játékon dolgozik, amelyben hatalmas amerikai országúti cirkálók a főszereplők. Egyéb ötlet híján egyelőre Driver néven fut a projekt.

☞ Az Age of Empires II részének megjelenését elhalasztották a következő évre. Hogy azért ne maradjon üres kézzel a játékos, egy új mission disk jön ki az első részhez, négy új hadjárattal, új épületekkel és egységekkel.

☞ Az Iguana közlése szerint a Turok 2 része már nem csak magányos farkasoknak szolgál szórakozásul: lesz benne deathmatch stílusú multiplayer-opció is, amit Interneten keresztül akár 16 dinóvadász is nyomhat.

☞ Az Activision újabb QuakeII-kiegészítővel jelentkezik hamarosan. A Ground Zerot ugyanaz a Rogue csapat készíti, aki az elsőhöz a Dissolution of Eternityt. 15 új szint, új fegyverek és extrák várhatók.

HALÁLC

D E Du



Egy lenge ruházatú hölgyike csapdákkal teli labirintusokban barangol és kincsek után kutat – hát ez csakis a Tomb Raider lehet! Vagy mégsem? Hát majdnem.. Amikor anno a Tomb Raiderről (az elsőről!) még csak kósza hírek keringtek, egyes külföldi lapok úgy emlegették a megérkeztét, hogy egy külső szemszögből játszható akció/kalandjáték lesz, amolyan Deathtrap Dungeon-szerű stílusban. Akkor még senki nem gondolta volna, hogy a Tomb Raidernek már a második része is több hónapja kinn lesz a piacon, mire a Deathtrap Dungeon végre megjelenik. Így állt elő az a különös helyzet, hogy most már a Deathtrap Dungeonra mondhatjuk azt, hogy Tomb Raider-klón.



Gyere cipő, hamm, bekaplak!



A két kardos menyecske még hagyján, mint a varázslat is mutatja, a fő veszély a sarokban leselkedik

ROKONI KAPCSOLATOK

A két játék között – mi tagadás – valóban nagyon sok a hasonlóság. Az egyik választható szereplő itt is egy roppant kellemes domborzati viszonyokkal rendelkező, harcias amazon, és az akciót itt is "harmadik személyű", azaz követő nézetből láthatjuk. A kamera egyes eseményeknél eltávolodik, sőt, néha teljesen el is szakad a szereplőtől, így kölcsönözve az egésznek mintegy filmszerű hatást. (Például egy zárt kaput feszegetve a gép a nézőpont eltávolításával esetleg megmutathatja, hogy ugyan merre is kellene a kulcsot keresnünk.) Lara baba kalandjaihoz hasonlóan itt is többnyire zárt, fedett folyosókon zajlik az akció, s a feladatok is hasonlóak, azaz – attól függetlenül, hogy a változatos cselekmény folytán a kaland jelzőt is kiérdemli a játék – inkább az ügyességi és logikai elemek dominálnak benne. Ajtókat kell kinyitni a meghatározott kapcsolókkal, liftezgetni kell megfelelő helyekre, hatástalanítani kell a csapdákat, és egyáltalán: meg kell találni a helyes utat. Ez utóbbihoz sokszor nem csekély ügyességre is szükségünk lesz, hiszen például egy kihegyezett karókkal teli csapda fölött nem ajánlatos az ugrást elvéteni.
Végül további egybeesés a két játék között, hogy mindkettő megjelent PC-n és konzolokon is (talán éppen emiatt az irányítás jóval egyszerűbb, mint a PC-játékoknál általában), és persze mindkettőt az Eidos adta ki.



EGY FANTÁZIAVILÁG

A felsorolt hasonlóságok ellenére azonban mégis azt kell mondani, hogy a Deathtrap Dungeon nem egészen tekinthető "csak" egy Tomb Raider utánzatnak. A legfőbb különbség, hogy a játék egy teljesen más világban játszódik, minek folytán merőben más atmoszféra vesz minket körül. A tetszetős, néha igen humoros intro-animáció remekül felkészíti a játékost arra, hogy mi várható. A történet egy Fang nevű, középkori városkában játszódik, melynek őrült urasága egy gyilkos csapdákkal teli kastélyt építtetett. A Deathtrap Dungeonba csakis az lép be, akinek végképp elment az esze, vagy aki elég bátor ahhoz, hogy farkasszemet nézzen a halállal. Eddig még senkinek sem sikerült keresztüljutnia a labirintusokon, de minthogy a leendő győztest mesés gazdagság várja, mindig akadnak jelentkezők. Egy ilyen kalandor útját követi nyomon az intro is: szegény lovagunk az egyik folyosón épp hogy csak túljut egy nyílzáporon, máris egy szemtelen törpe mártja meg benne a vasvilláját. Üldözőbe veszi a rusnya teremtményt, de aztán őt veszi üldözőbe egy hatalmas fenevad... Eközben láthatjuk, hogy a közeli fogadóban hogyan készül fel a harcra a két főszereplőnk, a bájos Red Lotus (a feszes, zipzáras bőrrucija kicsit furcsán hat a középkori környezetben) és a morcos tekintetű Chaindog. Aztán hirtelen nyílik az ajtó, és megjelenik az imént látott kalandorunk. Már-már azt hihetnénk, hogy sikerrel járt, ám abban a pillanatban eldől, mint egy zsák – a hátában különféle barátságtalan eszközök egész arzenáljával. Az apró incidens szemlátomást nem riasztja el hőseinket: haladéktalanul útra kélnek, hogy elhozzák a legendás sárkány, Melkor a fejét...
Ian Livingstone neve valószínűleg ismerősen cseng sok fantasy-rajongónak: nos, a Deathtrap Dungeon világát szintén neki köszönhetjük. A fantasy miliőből adódóan a Deathtrap Dungeon rengeteg olyan vonással büszkélkedhet, amiket eddig leginkább az RPG-kben lehetett viszontlátni, gondolok itt elsősorban a különböző fegyverekre, a varázslatokra, vagy hogy az elveszett életerőnket gyógyitalokkal tudjuk pótolni. Az egész nagyon hasonlít ahhoz, amit annak idején Amigán a Dungeon Masterben tapasztalhattunk– csakhogy a teljes három dimenzió miatt most minden sokkal valóságosabb.

MIRE SZÁMÍTHATUNK?

"Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel" – hangzik a szállóige a pokol kapuján, de ugyanez bizony a Deathtrap Dungeonban is megállja a helyét. Hogy nem kell minden reménnyel felhagynunk, az csak annak köszönhető, hogy a játékban menet közben is menthetünk állást (a nagyobb pályaszakaszok után felbukkanó halálfejes fénynyaláboknál). Máskülönben soha az életben nem tudnánk végigélvezni a kalandot, annyi kiszámíthatatlan veszély leselkedik ránk. Például megyek az egyik folyosón, kinyitok egy kaput, mire suhogásokat hallani. Rosszat sejtek, de már késő: hirtelen nyílvesszők fúródnak emberem mellkasába, aki persze menten holtan terül el a kövezeten. Némi játék után mondjuk annyi tapasztalattal gazdagodhatunk, hogy nem árt odafigyelni az



Sosem volt szerencs... a Skorpió jegyében születettekkel...

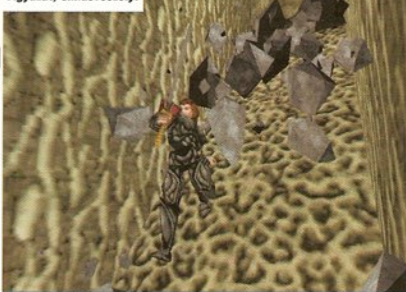
"intő" jelekre. Sokszor jelzés érté-kű, ha például valahol egy csontváz hever, de van ahol konkrétan, nyi-lak mutatnak rá bizonyos dolgokra. Nagyon jópofa egyébként, hogy – a nálunk lévő kréta segítségével – mi is megjelölhetünk helyeket.

A játék tervezői bőven gondoskod-tak a különféle halálnemekről, és szerencsére arról is, hogy a halá-

mászhatunk fel, avagy lecsúszva egy párkányról másodpercekig zu-hanhatunk, amíg végül szét nem loccsanunk a kövezeten vagy az ott meredező karókon. Az összesen tíz helyszínnek már az elnevezése is jelzi, mennyire merültünk el a ka-landban, és hogy milyen veszélyek várhatóak: Oromzat, Szédülés, Kő-bánya, Cirkusz, Kas, Harangtorony,

...APDÁK AZ ALAGSORBAN

...ATHRAP ...NGEON


Vigyázat, omlásveszély!

...lunk mindig elég meghökkentő legyen. A tüzes csapdák hatására például egyszerűen szénné égünk, de a "sima" agyonverettetésnél is igen mókás, amint az emberünk holtteste alatt egy vörös tócsa képződik. Frankó az is, ahogy harc közben mindenféle horzsolásokat szerezhetünk be: így mindig jól láthatjuk, mikor vagyunk már dögrováson – mert az apró életerő-kijelzőt nagyítóval kell keresni a bal felső sarokban.

A dungeonok elképesztő méretűek, és sokszor nem is csak a kiterjedésüket tekintve, hanem a mélységüket illetően is. Irtózatos magasságokba

Csatorna, Pokol, Inverzió, és végül Sárkány. Az ellenfelek sokszínűsége elképesztő, minden jelentősebb szakasz után mindig valami új veszedelem leselkedik ránk: törpék, kígyótestű nők, amazonok, minotauruszok, gólemek, patkányemberek és még sorolhatnám tovább – mire elérünk Melkorhoz, több mint 50 fajta ellenfelet, illetve szörnyet számlálhatunk össze. (Köztük néhány igen veszedelmes nagyfőnökkel.) Ráadásul majdnem mindegyikük ellen más-más küzdőtechnika szükséges. Jó ötlet, hogy lehet taktikázni is: a számunkra fenntartott csapdákat könnyen a szörnyek ellen fordíthatjuk. Az első pályán például az egyik helyen több ork ront egyszerre ránk, akiket könnyen elintézhetünk úgy, ha a prések alá csaljuk őket; vagy később a minotauruszoknál nem árt gyorsnak lenni, mert csak egy idő után engedik ki őket. Az ellenfelek intelligenciája is érdemel néhány szót: képesek arra, hogy tanuljanak tőlünk. Ha például egyazon csapást ismételgetjük, egy okosabb teremtmény megtanulja, és sikkerrel próbálhat kitérni előle; ha pedig kitartott kardunkkal túl sokáig védjük magunkat, akkor ellenfelünk hirtelen úgy dönthet, hogy taktikát változtat, és egy baráti hasbaszúrással próbálkozik.

A MOZGÁSTÉR

A középkori környezet teljesen más harcmodort feltételez, mint ahogy azt a Tomb Raiderben megszokhattuk: többnyire csak kézifegyverekkel (karddal, kalapáccsal, baltával) tudunk az ellenségnek rontani. A horrorfilmbe illő eszközök persze horrorfilmbe illő látványt produkálnak: vér fröccsen a falakra, repkednek a lenyisszantott végtagok. Az apró törpéket például egyetlen jól irányzott suhintással le lehet fejezni. Igen szórakoztató momentum, hogy a földre került ellenfeleket tovább lehet aprítani. A kardforgatásba szerencsére könnyű belejönni, mivel a gombkiosztás teljesen evidens. Ha oldalt akarunk suhintani, a támadás gombjával együtt a balra irányt kell nyomni, ha szúrni akarunk, a jobbra irányt használjuk, ha a fejünk fölül akarunk indítani egy csapást, akkor az előre irányt, s ha végül védekezésre kényszerülünk, a hátra iránnyal blokkolhatjuk a támadásokat. Vannak kombók is, de ezek előcsalása sem ördöngösség: mindössze folyamatosan nyomva kell tartani a támadás gombját. A fegyverekkel kapcsolatban egyébként előre figyelmeztetek mindenkit: a varázslatokhoz hasonlóan az igazán különleges fegyverek sajnos hamar amortizálódnak, azaz idővel elfogynak. Hogy csak egy példát említsek: a mérgezett kard roppant hatásosan gyilkol, de sajna a méreg egy idő után lekopik. Az elhasználódás egyébként még inkább vonatkozik a lőfegyverekre és a robbanóanyagokra, amelyek a tárgylistánk második csoportját képezik.

Mint minden valamire való dungeonból, természetesen ennek a játéknak a labirintusaiból sem hiányoznak a kincsesládák, amelyek valójában nem is kincseket, hanem annál sokkal értékesebb dolgokat tartalmaznak: varázslatokat. Hasonlóan a fegyvereinkhez, a varázslatoknak is egy külön listája van, és egy külön gombbal vehetjük majd igénybe őket. (A listák közül az F1-F4 gombokkal válogathatunk, a tárgyakat pedig a megfelelő számbillentyűkkel jelölhetjük ki.) Hogy mi van éppen ki-


Ekkora patkányhoz talán még kevés is lesz egy ilyen bazi nagy kalapács


Red Lotusnak elég néhány rúgás a zöld Martensszel, és máris eltűnik minden bája


Az állatvilág túlméretezett képviselőivel lépten-nyomon egy rakás problémánk lesz



választva, azt a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk, mellette pedig azt, hogy még mennyi van az adott mágiából. A varázslatok egy része – mint például a tűzgolyó – hagyományosnak mondható, ám van néhány egészen extrém ötlet is, mint mondjuk a Warpig, ami egy dinamitokkal megrakott disznót jelent, aki a legközelebbi élőlényig ugrál a rakományával. (Nevezett "élőlénynek" egyébként megfelelünk neki mi is, tehát csínján kell bánni vele!) Egyesek szerint a játék egyik legnagyobb hibája, hogy szinte lehetetlenség a varázslatokkal pontosan célozni – és ebben bizony van valami. A harmadik személyű nézet miatt nagyon hiányzik az automatikus célzás, ami már csak azért sem lett volna olyan túlzottan rossz ötlet, mert a varázslatokat igen szűken mérik. A varázslatok megtartása érdekében tehát ajánlatos sűrűn menteni, mert ha újrakezdünk egy pályát, a nulláról indulunk. (Ez vonatkozik a fegyverekre is.) A célzáshoz segítség lehet az időnkénti "belső" nézetre való átváltogatás, de mivel eközben elkerül tőlünk az irányítás (pontosabban nézelődni lehet, csak mozogni nem), ez egy elég körülményes, majdhogynem használhatatlan eljárás.


Hősünk egyelőre még jobb húsban van ellenfelénél


A csatornázási művek a legkülönbözőbb figurákat fogadja szolgálatába

A fegyvereink és a varázslataink listája után a negyedik tárgycsoportban az italainkat, és az egyéb védelmező eszközeinket fogjuk találni. A gyógyító italokon kívül felvehetünk például pajzsot, ami ideiglenes védelmet nyújt, vagy találhatunk ellenszérumokat, amik a mérgezések ellen jók. Az óriáspókok például mérgező lövedékeket köpködnek felénk – ha eltalálnak bennünket, halálfejek mutatják a mérgezés mértékét. Ha ilyenkor nincs nálunk ellenszérum, az életerőnk bizony másodpercek alatt teljesen elfogy.

Lara Croftnak mennyivel könnyebb volt a dolga! – fogalmazódhat meg bennünk a gondolat, ami arra vezethető vissza, hogy az irányítás sajnos némileg elmarad a Tomb Raiderben már megszokott színvonaltól, viszont az akadályok legalább olyan nehezek. Nincs például oldalirányú ugrás, nincs megkapaszkodás, nincs függeszkedve mászás, s ha hősünkkel óvatosan lépkedünk, akkor is nyugodtan lesétál a platformokról, akár egyenesen a halált jelentő karókba. Furcsa az is, hogy egy magasabb falra csakis akkor mászik fel, ha az ugrással együtt nem nyomunk semmilyen irányt (még az előre irányt sem). Az ugrálós részek tehát az irányítás miatt jóval nehezebbek, még annak ellenére is, hogy a felsorolt hiányosságokat egy idő után megszokhatjuk.

AZ OPCIÓK

A játék készítői sokat adtak arra, hogy a program ne csak az "erőműveken" fusson jól: a setup menüben egy csomó mindenen lehet állítgatni. Az opcióknak egyébként már csak a grafikai kivitelezése is olyan, hogy legalább egyszer érdemes ellátogatnunk oda. Miközben jól hallható, hogy a menübe lépve valamiféle kínzókamrák közelében járunk, egy vértől csöpögő asztalról mindenféle emberi szervek közül választhatunk. Stílszerűen például egy alkoholban tartósított fülön keresztül juthatunk a hanggal kapcsolatos beállításokhoz, mely helyen egy kínpadon fekvő fickó jajgatásával állíthatjuk be az effekteket, a zenék erősségét pedig egy szörnyzenekarral szabályozhatjuk. A setup képernyőről persze nem hiányoznak a megszokott opciók sem: tetszés szerint átállíthatjuk a billentyűzetkiosztást (a kulcsoknál), és a gépünk képességeinek megfelelően módosíthatunk a grafikai paramétereken (a szemgolyóknál). A játékot négyfajta felbontásban játszhatjuk, kezdve 320*200-tól egészen 1024*768-ig. A lassabb géppel rendelkezők változtathatnak a textúrák részletességén is, és – ha szükség van rá – a képernyő méretét is csökkenthetik. Persze arra is van mód, hogy a gamma korrekción állítsunk, azaz világosítsunk egy kicsit. A hardveres opcióknál más irányítást is bekapcsolhatunk: ha van joystickünk, átválthatunk rá.



3D-KÁRTYA FELTÉTLENÜL AJÁNLOTT

Attól függetlenül, hogy a Deathtrap Dungeon mozgásai közel sem olyan élethűek, mint a Tomb Raiderben látottak, azért a grafika itt is csaknem megüti ugyanazt a színvonalat. A folyosók kidolgozását, real time árnyékolását, és az ellenfelek sokféle mozgását külön-külön is lehetne méltatni, plusz még rengeteg olyan apró grafikai megoldás is fokozza az élvezetet, mint például a testekbe beleálló és ott maradó nyílvesszők. (Csak akkor tűnnek el, ha gyógyítjuk magunkat.) Ha pedig azt nézzük, hogy a játék mennyire használja ki a 3D-kártyák tudását, akkor a Deathtrap Dungeon – a különleges effektusok gyakori alkalmazásával – még le is pipálja a Tomb Raidert. A 3Dfx kártya egyébként nem alapkövetelmény, de nélküle sokkal gyászosabb képet mutat a program. Ha viszont van, a minimum követelményen is gyönyörűszép a látvány.

A Deathtrap Dungeon másik nagy pozitívuma maga a játékmenet: nagyon jól beillesztették az akcióba az RPG elemeket, és roppant ötletesek a pályák. Eleinte még csak azt látjuk, hogy – pejoratív értelemben – ez "nem egy Tomb Raider", ám minél több pályán jutunk túl, annál jobban nő a lelkesedésünk és nő a meggyőződésünk, hogy ez valóban nem egy Tomb Raider, hanem valami egészen más. Sok játékot ott rontanak el, hogy túlzottan nagy teljesítményt várnak el a játékostól, de szerencsére a Deathtrap Dungeonnál nem estek ebbe a hibába: minden csapda kikerülésére van valami ésszerű mód. Egyik szint sem egyszerű, de mindenhol van egy biztos megoldás, és ami a lényeg: ez a megoldás mindenhol más és más. Márpedig egy játéknál nyilván ez a hosszú élet titka!

Akármennyit is kellett várnunk a Deathtrap Dungeon megjelenésére, rövid játék után mindenki nyugodtan megállapíthatja: megérte!


A makkospuska már megvan, most már csak az irányzékot kell a patkányemberhez igazítani

Ha fű nincs, sárkány ellen megteszi a kard is

V.Z.

deathtrap dungeon

Eidos/Asylum Studios
http://www.eidosinteractive.com

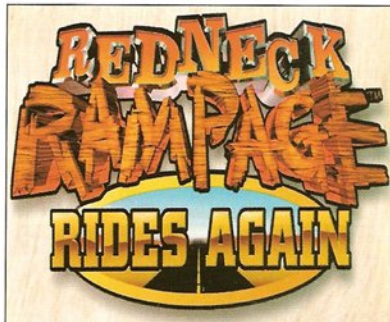
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-gyorsító

Méltó a Tomb Raider-klón megnevezésre

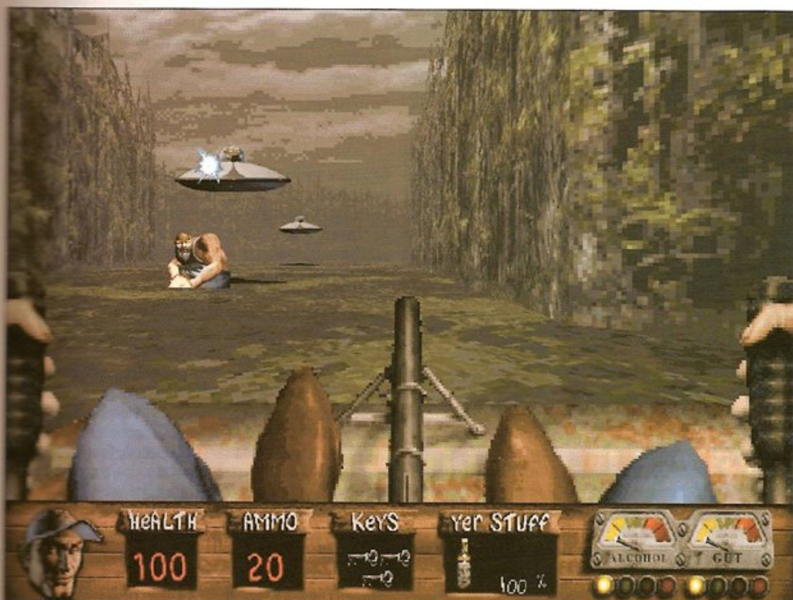
90%

Mucsai HARSONA



Független palitókei yetilap | 1998. április 1. | Alapítva 1997-ben

A marslakók második (2.5-dik) inváziója! Arkansas államot ellepték az idegenek!



Teljesen szokványos természeti jelenség, amit gyakorlatlan szemlélő UFO-észlelésnek hihet

(Kiküldött tudósítónk jelenti:)

Mint az köztudomású, az Arkansas államban lévő Hickston városka már tavaly is az érdeklődés központjába került, amikor is hirtelen megsokasodtak a környéken az UFO-észlelések. A kies porfészek lakói közül többen rejtélyes módon napokra eltűntek, majd hirtelen hihetetlen mennyiségben bukkantak fel újra, és vérfagyasztó ámokfutást rendeztek a környék lakói között. Egyes szakértők szerint az ügy hátterében a világűrből érkezett idegen lények szupermodern klónozási technológiája állt, de a Belügyminisztérium kommünikéje szerint a hír csak hatásvadász hírlapi kacsa lett volna: Hobbes seriff, a járási rendőrkapitány azt jelentette, hogy a helyzet teljesen nyugodt, mindössze a magánkézben lévő fegyverek okoznak apróbb malőröket a közbiztonság terén. Mint arra Joe Thorjohn, az akkor még ellenzéki Littlefarmer Párt jeles vezéregyénisége napirend előtti felszólalásában is rámutatott, ez a szemenszedett hazugság a liberálbolsevik médiacézárok dezinformációs tevékenységének újabb bizonyítéka – az ország végveszélyben van, amire egyedüli orvoslatot a kormány azonnali lemondása jelenthet. (Mellesleg a kormányhoz közel álló körök – vagyis egy sofőr – jelentős külpolitikai sikerként értékelték a nemlétező ufókkal lezajlott tárgyalásokat.) A független Mucsai Harsona kiváló ízléssel megáldott olvasói azonban első kézből tájékozódhattak a hickstoni különös eseményekről, mert a Harsona tudósítójának sikerült mikrofonvégre kapnia dr. prof. Leonardot, aki nemcsak hogy szemtanúja, de tevőleges részese is volt az UFO-veszély elhárításának. Dr. prof. Leonard tulajdonképpen csak Bubba nevű elkóborolt barátját kereste a környéken, hogy miután alkalmasint jól fejbeverte egy pajszerrel, tovább folytathassák hazafelé vezető útjukat. Miután érte-

(folytatás a 12. oldalon)

Vérfagyasztó légikatasztrófa Arkansasban?

Szerkesztőségünkhöz több olyan információ jutott el, miszerint a hajnali órákban lezuhant a Luft&Ballon Airlines Boegatya 696-300 típusú, menetrend szerinti utasszállító repülőgépe Arkansas déli részén. Dick Liar (44), a légitársaság szóvivője rögtönzött sajtókonferenciáján bejelentette, hogy hamisak a híresztelések, miszerint a gép lezuhant volna: a társaság teljes bruttó éves bevételének mintegy 160%-át költi az utazó közönség biztonságára, többek között ezért is tartja rendszerben a zseniális Leonardo da Vinci tervei alapján készült, szuperbiztos típust. A híresztelések már csak azért is tökéletesen hazugok, mert a szóban forgó járat a radarok szerint teljesen normális leszállást hajtott végre. A fekete doboz utáni kutatás még tart, bár a keresést roppantul megnehezítik a környező lápvidék természeti adottságai, amelyben a közlekedés egyetlen ésszerű módja a motoros vízi bicikli. Mivel a mocsárban ősidők óta szellemek (mostanában pedig a terjengő rémhírek szerint UFO-k) lakoznak, a területileg illetékes önkormányzat hatályos rendelete értelmében a zöld kártya mellett a vízi biciklik elengedhetetlen tartozéka egy miniatűr aknavető is. Tudósítónk kérdésére a légitársaság szóvivője elmondta, hogy nem lát összefüggést az állítólagos katasztrófa és a környéken észlelt – szintén állítólagos – UFO-tevékenység között. Az UFO-észleléseket teljesen normális természeti jelenségek félreértelmezésével magyarázta, a légikatasztrófát pedig a konkurens légitársaságok megrögzött hazudozói által kreált aljas koholmánynak.

A szóvivő a sajtókonferencia bezárásaként ismét rámutatott, hogy a repülőgép teljes biztonságban ért földet – igaz, nem a célpontként megjelölt repülőtéren, hanem egy 300 mérfölddel délebbre fekvő mocsárban. Az utasok mind kitűnő egészségnek örvendenek. (Lapzárta után érkezett a hír, hogy ez a megállapítás elsősorban a raktérben levő jelentős aranyhal szállítmányra vonatkozott.)

Valószínűleg nincsenek halálos áldozatai az Arkansas állam déli mocsárvidékén történt légikatasztrófának



Arkansas és környéke

■ Egy rutin terepfelmérés során új, rendkívül veszélyes állatfajra bukkantak Arkansas államban a Yale Egyetem biológusai, amikor hatalmas agyarcsattogással szőrös-szarvas lények hatalmas hordája támadta meg táborukat. A *Horribile Dictu* latin, és Jack'o Lope angol néven rendszerezett emlős állatok jól megtermett nyúl nagyságú, félelmetes agancsokat viselő lényekről még nem tudni,



hogy spontán genetikai mutáció vagy UFO-behatás során jöttek-e létre, de annyi már bizonyos, hogy a kizárólag Arkansasban honos vérengző fenevadat a kormányzó haladéktalanul felvette az állam címerébe, és végleges kiirtásukra a Zöldek valamint a Nemzeti Gárda bevetését kérte.

■ Hosszas huzavona után az arkansasi Szerencsejáték felügyelet és a hickstoni önkormányzat végre kiadta a működési engedélyt a Vas Legas folyami gőzösre, amely talán nemsokára a környék legvonzóbb turisztikai látványosságává válhat. Paynes Showar (57), a hajót üzemeltető alapítvány kuratóriumának elnöke elmondta, vállalkozásuk teljesen nonprofit jellegű, alapvetően a látogatók minél nagyobb pénzösszeggel való elhalmozását tekinti céljának. Amennyiben vé(le)tlenül mégis



valamicske haszonra tennének szert, azt haladéktalanul átutalják az Aranyág alapítvány bankszámlájára. A gőzös fedélzetén népes személyzet és vidám zártkörű rendezvények várják az odalátogatókat. Apró üröm az örömben, hogy a hajó megközelítése csónakok hiányában egyelőre csak feltűrt nadrágszárral lehetséges.

■ (Mostoha)Testvérlapunk, az arkansasi Hickston Hog értesülése szerint nem igaz az a széles körben elterjedt szóbeszéd, hogy a Microsoft Corporation meg szándékozik vásárolni Arkansas államot. A szomszédos Mississippit fogják megvenni, mert az jóval olcsóbb. Továbbá nem fenyegetik a békés üzletmenetet mindenféle Netscape-fogyasztó motoros huligánok.



kommandója parancsnokaként szinte egyedül hódította vissza a várost az idegenektől és klónjaiktól (ld. Command&Clonquer c. cikkünket tavaly júniusi számunkban).

A polgári értékrend térnyerésével azóta normalizálódott a helyzet, hiszen több sajtóorgánummal egyetemben nyugodtan kijelenthetjük, hogy Hickston városát nem szállták meg az idegenek. Egész Arkansas államot megszállták. Leendő belügyminiszterünk (az egykori főseriff) kijelentette, hogy a kormány a helyén van (lesz), és már megtette a megfelelő lépéseket (egyet jobbra, egyet balra). Mivel a mostanában divatos gyorsétkezde-robbantások miatt Hobbes seriffen kívül nem tud jelentősebb rendőri erőket a térségbe irányítani, dr. prof. Leonardot nevezte ki különleges kormánybiztosnak, aki már több alkalommal tanúbizonyságot tett a válsághelyzetek kezelésében megnyilvánuló szakértelméről. Meglepő módon Mr. Leonardot utoljára műholdjaink látták, amint egy repülő csészealj fedélzetén Bubba nevű barátja, valamint egy halom whisky és sör társaságában átrongyol egy viszonylag egyben lévő orosz űrállomáson, majd egy menekülő hármas sebességet kapcsolva megkezdi sajátos leszálló manőverét a térségben... a térségben... a térségben... a térségben... a...

(Ebben a klónozós dologban lehet valami, mert tudósítónk majd húszezer példányban küldte el tudósítását újságunkhoz. Valószínűleg megüresedett helyére tehetséges, ambiciózus, anyagi igénnyel NEM rendelkező fiatalok jelentkezését várjuk – a szerk.)



Az 'Anyám tyúkja' első próbaútja előtti pillanatok (egyben az eltűnése előtti utolsó kép Frank Doyle-ról)

Rendőrségi felhívás



A Hickston megyei főseriffség többrendbeli garázdaság elkövetésének alapos gyanúja miatt körözi Frank Doyle, cső lakost. 1998. március 30-án Frank Doyle a 67-es országút mellett tilosban parkoló motorkerékpárjáról leszállva megtámadta, és két fegyvernek látszó tárggyal halomra lőtte az alábbi 167 személyt (...), amellyel súlyosan megsértette személyiségi jogaikat. Tettének elkövetése után motorbiciklijén eltávozott a helyszínről, amikor is gyorshajtás bűntettét követte el. Kérjük, hogy aki felismeri a fenti rendőrségi fantomképen látható személyt, vagy bármit tud jelenlegi tartózkodási helyéről, az haladéktalanul értesítse Hobbes seriffet. Vagy a legközelebbi temetkezési vállalkozót.

Tamagocsi helyett?

Hickstoni technológusok vadonatúj interaktív játékkal jelentkeztek a piacon, amely amellett hogy jelentősen fejleszti az intellektust, egyben kiváló szórakozást is nyújt. Az 'Anyám tyúkja' fantázianévre keresztelt jószágot akár csináld magad-alapon is bárki elkészítheti, hiszen összetevői megtalálhatók a legtöbb hétköznapi háztartásban: nem kell hozzá más, mint egy számszeríj, egy rúd dinamit, valamint egy közepesen fejlett, élő tyúk. (A De Luxe kivitelhez az utóbbiból kendermagos szükségeltetik.) Működése hasonlatos az infravörös rakétához: üzembe helyezés után célpontját követve annak közelébe repül, és jelentősen megtréfálja. A környékre látogató turisták számára akár komplett szettekben is úton-útfélen hozzáférhető. A Tamagocshi-láz elmúltával babazsúrokon és Mikulás-ünnepségeken akár gyermekeink kedvence is válhat belőle.

(Tele) Objektív

(a szerk. rovata)

Az "emberszimulátorok" hihetetlen tömegében talán az Interplayt lephette meg a legjobban, hogy 1997 közepén egy szimpla Duke Nukem-klónnal jelentősebb üzleti sikert tudtak elérni. Mivel nem igazán ezen a pályán szoktak focizni, talán elsiklott a figyelmük afelett, hogy a siker nem igazán magának a klónnak volt tulajdonítható, hanem annak a frenetikus hangulatnak, amely a Redneck Rampage-ben oly jól sikerült a fejlesztő Xatrixnak elkapnia: az alkoholgőzös ámokfutás az ufók és klónjaik között, harsogó rock and roll aláfestéssel még a legkonzervatívabb, kreténségekre nem túl fogékony játékosokban is megmozgatták a kisördögöt. Miután kiadták hozzá a Suckin' Grits on Route 67-kiegészítőt (amelyet ráadásul nem is a Xatrix készített, lévén egy Quake II mission packkel elfoglalva), azt hihettük volna, hogy egy időre pont kerül a játék végére. Vagy legalábbis a további folytatás némi technológiai csiszolást is magával hoz. Nem így történt: az előzetes híresztelésekkel ellentétben az engine tulajdonképpen változatlan, nem támogat semmilyen 3D-kártyát, és a fegyverek között is mindössze egyetlen új van (igaz, az aztán roppant speciális). Az egyetlen fejlődés az első részhez, illetve a küldetéslemezhez képest, hogy az ismerteken kívül három új ellenfél van: Frank Doyle, a motoros csibész; Daisy Mae, a főiskolás lányka; valamint egy Jack'o Lope nevű vérszomjas szerzet, ami egy nyuszi és egy őzike keresztezéséből jöhetett létre. Szintén poénos újdonság, hogy a játékban két járműre (motorra és vízibiciklire) is felpattanhatunk. Visszatérve negatív hullámhosszra: ugyancsak csalódást okozott számomra az audio zene is, mert az isteni Mojo Nixonnal csak két új számot írattak hozzá (bár azok aztán igencsak ott vannak a spiccen!), a többi bendzsószóló. (Egyébként az audiokkal együtt még félig sincs tele a CD.)

Fenti sírásaim természetesen nem azt jelentik, hogy a játékkal bármi probléma lenne, mert én az első részhez viszonyítottam az – úgymond – folytatást. Mint az osztályzat is mutatja, önálló játékként természetesen ez is kiváló móka, mert a 2*7 pályát a szerzők most is végig bírták kreténségekkel: felvonultattak egy rakás olyan alapműként is szolgáló poént (falfirkák, szánkázás a hegyi folyóban, hullák és testrészek a víz alatt, stb.), ami igen harsány kacajra fogja fakasztani még a foghúzás után lévő játékosokat. A 3D-kártyás QuakeII (vagy még inkább az Unreal) után ugyan a látványtól senki nem fő majd zöld rakétákat örömében – az viszont egy más kérdés, hogy egy szimpla P133-on is szépen elkocog 1024*768-ban.

Természetesen nem vennék zokon egy további folytatást a témában, de azt már most előre bocsátom, hogy ha a Xatrix nem modernizálja mihamarább ezt az engine-t, akkor veszélyes klónozó ufóknak minősítem őket, és elküldöm hozzájuk Leonard nevű ismerősömet egy számszeríjjal, egy rúd dinamittal és egy csirkével. Jíhááá!



	Redneck Rampage Rides Again	Quake II	Starcraft	Barbie Fashion Designer
Nagymellű lányok miniszoknyában?	Rengeteg!	Nulla	Semmi	Egy-kettő
A humán anyagcsere teljes hangskálája?	Igen!	Elvétve	Nulla	Nyet
3D-kártya nélkül is maximális élvezet?	Aha!	Nemigen	Fogjuk rá	Már akinek
Barátaink fejbe verése pajszerrel?	Gyakorta!	Néha	Soha	Csak a szerzőké
Az egy frame-re eső tyúkok száma?	∞	Ø	√π	1
"Kinnszülött" Win95-alkalmazás?	Naná!	Szabálytalan művelet	Szablyátlan műveled	Zabáljtalan műlevet
Hallani-e az isteni Mojo Nixon tenorját?	Állandóan!	Abszolút nem	Nem nagyon	Nagyon nem

Aki a fentebb leírtakban kételkedni merészelne, azt megmondjuk az UFO-knak!

Visszajönnek a komcsik? Vörösök hullottak az égből ma Arkansasban!

Igen sajnálatos tény, hogy az egykori Szovjetunió állítólagos széthullása, amelyről a köpönyegforgató liberális sajtó hazug médiabérencei próbálták félretájékoztatni a becsületes állampolgárokat (az a liberális sajtó, amely nem átallotta ultrakonzervatívnak nevezni rendkívül mérsékelt, polgári lapunkat!) többekben azt a téves képzetet ültette el, hogy teljesen megszűnt a demokráciánk békéjét fenyegető baloldali veszély. A Harsona és a hozzá hasonló mértéktartó orgánumok azonban most és a jövőben is megkongatja a vészharangot, mielőtt még ütne az utolsó óra. Mert ugyan nem igaz-e, hogy műholdjaik még mindig itt keringenek felettünk, benéznek óljainkba, megmérgezik kútjainkat és így tovább?! De igaz. Ehhez kapcsolódik az alábbi megdöbbentő eset is, amiről T.A. Hoe (47), lumpenville-i farmer számolt be szerkesztőségünknek. Mr. Hoe és családja becsületes kétkezi farmerek, akik kemény munkával keresik meg mindennapi kenyerüket. Már eddig is többször meggyűlt a gondjuk a felettünk keringő orosz kémszatellitákkal, ugyanis a belőlük kihulló hatalmas anyacsavarok és vasdarabok, hol egy üszőt csaptak agyon, hol pedig a csűr tetejét vitték el. Mindennél felháborítóbb azonban a tegnapi eset, amikor is minden különösebb bejelentés nélkül egy hatalmas, szovjet felségjeleket viselő repülő csészealj zuhant az elletőkarámra. Mr. T.A. Hoe elmondása szerint:

– Már épp végeztem a malacokkal, amikor hatalmas sivítást hallottam. Ordítottam is az asszonynak: siess Bessie, ellik a koca! De nem a koca vót az, mer' egyszerre egy ménkű nagy bádogtepsi zuhant a karámra. Valamiféle emberek gyöttek ki belőle csillagos sapkában, és azt hajtogatták: Gyuraszell! – vagy mi. De én asztán nem hagytam ám magam! Megragattam a vasvéllát, azt elláttam a bajukat!

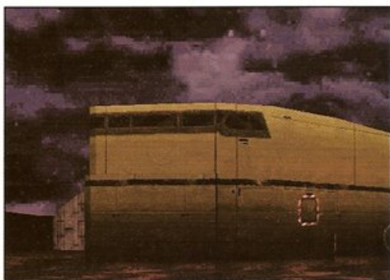
A rendőrség és a Hadsereg azonnal lezárta a területet, és a repülő csészealjat a legnagyobb titokban az Area 69 bázisra szállították, hogy alapos vizsgálatnak vessék alá. Moszkvai források cáfolták, hogy ők lennének felelősek az okozott kárért. John C. Deardoer tábornok (53), a Hexagon szóvivője elmondta, hogy a technológia roppant primitív, és távolról sem vetekedhet a BX1-YE Védelmi Jellegű Csapásmérő Rohambombázóval, amelyet a szűkös keretek között is sikerült kifejleszteni. Mint köztudomású, új harci gépünk ugyan a takarékosság jegyében fogant, de mégis akkora, hogy bármilyen konfliktus esetén egyszerre bombázhatja a Föld minden egyes országát, így bármikor megőrizheti minden polgárunk legfőbb kincsét: a békét! A komcsik meg jobb lesz, ha vigyáznak!



Moszkva cáfolta, hogy csillagháborús terveikhez UFO-gyártmányú repülő csészealjakat vásároltak



A Hexagon Area 69 támaszpontja kísérleti laboratóriumának Godzilla termében folyik a csészealj vizsgálata



Nagylátószögű felvétel a BX-1YE Védelmi Jellegű Lopakodó Csapásmérő Rohambombázóról

rr rides again

Interplay/Xatrix
http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, Dos5.0, 2xCD, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM (Win95 alatt)

A poénok újak, a hangulat a régi – de az engine egy kicsit már ódon

81%

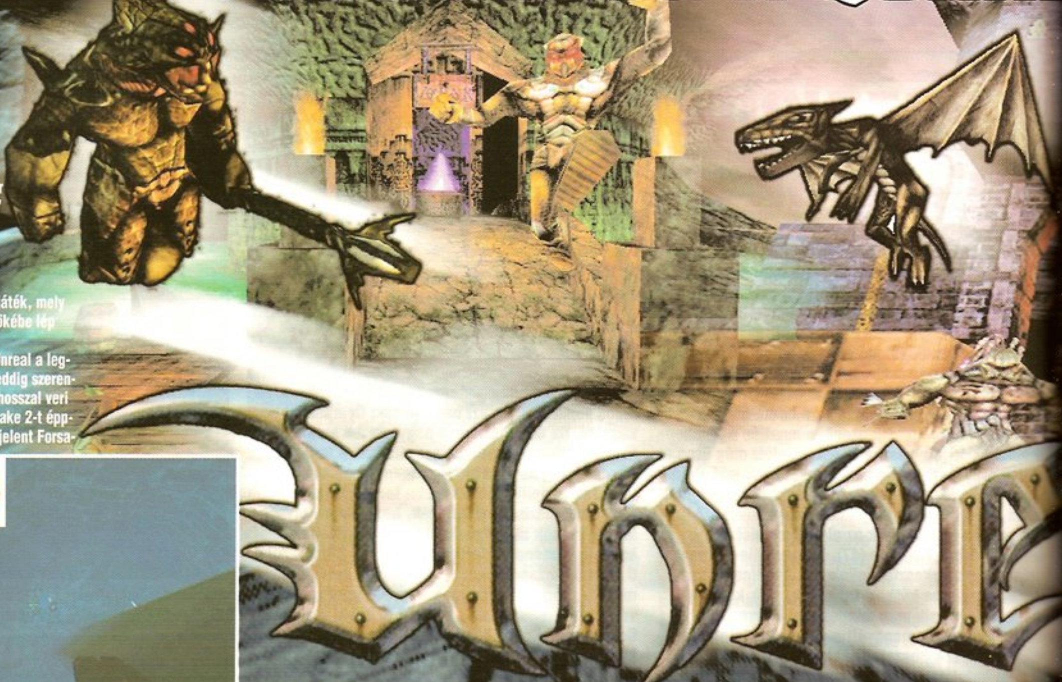
EGY JOBBHOROG A QUAK

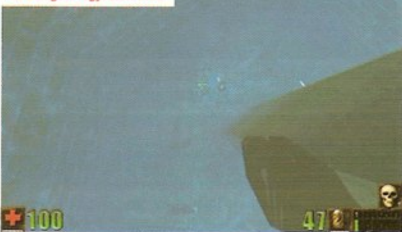
“Az alaposan kitaposott ösvények nem vezetnek sehová” – leginkább ezzel a remekbe szabott Murphologiával jellemezhetném a Quake-klónok túlnyomó többségét. A legtöbb, efféle kétes üzelmekben érdekelt cég meglehetősen egyszerű üzletpolitikát folytat: megszerzik az Id-Software legújabb játékának engine-jét, gyorsan összedobnak néhány textúrát, kiagyalnak valami debil történetet – és már kész is a nagy mű. Nem tudom, ki hogy van vele, de engem személy szerint nem lelkesít különösképp ez a forráskód cserebere. Ha pedig egy fejlesztőgárda önerőből próbál boldogulni, az az esetek túlnyomó többségében katasztrófális dolgokba torkollik (például egy Jedi Knightba...). Akad persze néhány igényesebb cég is, amelyik időt és pénzt nem kímélve, nem egyszer éveken át fejlesztgeti leendő remekművét. Mint ahogy az Epic MegaGames is tette az Unreal esetében. Az első, Unreallel kapcsolatos híresztelések úgy négy (!!!) éve kaptak szárnyra, s azóta folyamatosan jöttek az érdekesebbnél-érdekesebb infok a programról. A gond csak az, hogy ezeken a híreken kívül csak néhány ígéretesnek tűnő screenshot szivárgott ki (amit akár “Populous 3-szindrómának” is nevezhetünk), így aztán idővel a legfanatikusabb Quakerek is feladták a reményt. Ám láss csodát, végre-valahára elkészült a játék, mely alkotói szerint a Quake2 örökébe lép majd.

Nos, egy dolog biztos: az Unreal a legszebb PC-s játék, melyhez eddig szerencsém volt. Külcsínben utcahosszal veri az eddigi favoritokat – a Quake 2-t éppúgy, mint a mostanság megjelent Forsakent. S ezzel a véleménnyel aligha állok egyedül, mivel ezidáig 13, azaz tizenhárom fejlesztés alatt álló “emberszimulátor” készítői jelentették ki, hogy játékaik az Unreal engine-jét fogják használni. Többek között a Duke Nukem Forever és a Daikatana II is, ami azért elárul egy s mást az Unreal színvonaláról...


Skaarj ellenfeleink tévedhetetlen pontossággal lődöznek szegény űrhajótöröttünkre


A békés kisváros nyugalmát nemsokára feldúlja megjelenésünk




Multiplayerben nem árt “mélyre ható” kutatásokat (sőt: “kútatásokat”) végezni az eldugott fegyverek után

A SZÉPSÉG ÁRA

A játék felinstallálását követően két, igencsak sokkoló élményben is részem volt. Először is ott van a fantasztikus grafika – ez a mellékelt képek alapján aligha igényel hosszabb értekezést. A textúrák elképesztően részletesek, a különféle fény és ködeffektek pedig egyszerűen hihetetlenek. A zöld és vörös fényben úszó folyosók, a sorra kialvó lámpák, a zárlatos neonok villogásának láttán alig hittem a szememnek. S ami még ennél is fontosabb, a játék készítői végre kitörtek a szűk termek és folyosók labirintusából: az Unrealben hatalmas, szabadtéri helyszíneken is bolyonghatunk. Madarak, rovarok, tavak és vízesések között visz az utunk, s maguk a pályák (legalább is a későbbi pályák) egyszerűen hatalmasak. Az ellenfelek kidolgozottsága szintén párját ritkítja, bár az igazat megvallva nekem némelyik rosszfiú kicsit idétlennek tűnt. Egy szó mint száz: az Unreal gyönyörű, lenyűgöző, utolérhetetlen, fantasztikus. Hurrá!

A gond csak az, hogy ezért a valóban lenyűgöző látványért a jobb sorsra érdemes PC-tulajdonosnak igen kemény árat kell fizetnie. Először is a játék sem az OpenGL-t, sem pedig a D3D-t nem támogatja. A különféle 3Dfx-es kártyákat igen, ám a program ÉREZHETőEN a Voodoo2-esre lett kihegyezve. Egy mezei Monsteren ugyan még elcammog az Unreal (640x480-ban), ám harc közben már keményen szaggat, mégpedig 64MB RAM és egy 200-as Intel MMX mellett. Hohó, ez azért elég érdekes! A külföldi szaklapokban mindenesetre rendkívül elismerően nyilatkoztak a szoftveres renderelésről is, úgyhogy egy vakmerő huszárvágással ezt is kipróbáltam. Háát...nem tudom, hogy a ködös Albionban miféle erőművön tesztelték a játékot, de én nem szereztem ennyire rózsás tapasztalatokat. Egy “mezei” MMX-konfiguráció mellett meg sem érdemes próbálkozni a dologgal, mivel 320x240-es felbontás mellett még az Unreal sem nyújt feledhetetlen élményt... Egy 300 Mhz-es Pentium II-esen már akár 512x384-ben is nyomulhatunk, s csak a keményebb tűzharcokban kezd a játék képregény jelleget ölteni (bármi is álljon a readme-fájlban). Magyarán az igazi évezethez erősen ajánlott egy PII processzor ÉS egy gyorsítókártya. Esetleg egy 233-as MMX ÉS egy Voodoo2. Ezt a gépigényt a békesség kedvéért inkább nem kommentálnám... Egy dolog biztos: akik rendelkeznek efféle erőművel, azok a lehető leghamarabb szerezzék meg az Unrealt – nem mindennapi élményben lesz részük. A többség pedig várja ki, míg lemegy az efféle luxuskütyük ára s aztán szerezze meg az Unrealt, mert hogy ez a játék műfajában még sokáig etalonnak fog számítani, abban biztos vagyok. Amúgy az Unreal készítői már be is ígértek egy Open GL patchet, ami azért igen nagyot dobhat majd a program eladási statisztikáin. Ez rendkívül dicséretes dolog, de nem lehetett volna ezt a problémát ne adj Isten még a megjelenés előtt megoldani?!? Minden tiszteletem a szoftvergyártó cégeké, de már baromira unom, hogy valóságos ámofutást kell rendeznem az Interneten, hogy a különféle patch, update és ki tudja milyen fájlokat letöltsem. Nem lehetne egyszer egy kész, letesztelt, bugoktól mentes, gyorsítókártyákat támogató, működőképes, muliplayer-üzemmódot tartalmazó programot kiadni?! Mert szerintem valahol ez lenne a minimum.

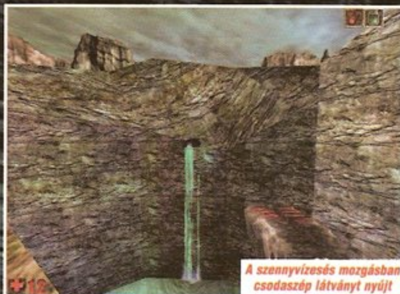

Ebből a cuccból legutóbb javák rajzottak elő – most kissé harciasabb lényekre számíthatunk

A SZTORI (MERTHOGY AZ IS VAN...)

Nem kis örömömre szolgált, hogy az Unreal alkotói túlléptek az 'egyedül vagy, lőnek rád'-stílusú háttértörténeteken. Már a játék kezdete sem nevezhető szokványosnak, mivel szökött fegyencként, félholtan, s ami a legkellemetlenebb, egy szál fegyver nélkül kászálódunk ki egy rabszállító hajó roncsai közül. Aztán az első néhány halálsikoly és cafatokra tépett hulla után már sejthető, hogy valami egészen érdekes (s népes) planétára tévedtünk. E vadregényes bolygó lakóit három főbb kasztba sorolhatjuk. A legszimpatikusabbak a Nali névre hallgató bennszülöttek. Ők egy lemészárlás és leigázás alatt állnak, s mint ilyenek egy égből pottyant Megváltóról álmodoznak. Négykarú barátaink amúgy igen optimista lelkek, mivel első pillantásra ezzel a bizonyos megváltóval azonosítják hősünket, így aztán velük nem is lesz túl sok probléma. Mielőtt valaki még beleélné magát ebbe a hősszerepbe: a játék célja nem a Nalik megmentése. Még csak nem is a gaz Skaarjok kiirtása. Feladatunk ennél jóval prózaibb lesz: a lehető leghamarabb elmenekülni erről a barátságtalan vidékről. E nemes szándék legnagyobb ellenlábasai a már emlegetett Skaarj hódítók lesznek, akik hozzánk hasonlóan az űrből érkeztek, s rögtön rabszolgasorba is taszították a békés Nalikat. Nekik a jelenlegi status quo tökéletesen megfelel, s nem nézik jó szemmel az új jövevényeket. Az pedig, hogy az őslakosok minket megváltóként kezdtek el tisztelni, külön rosszpont a szemükben. A Skaarjokon kívül komoly gondot okozhat még a helyi fauna is, melynek néhány termetesebb példánya igen helytelen módon a "táplálék" kategóriába sorolja szerény személyünket. Nem baj, a fel alá ugráló kis kenguruszerű (s 100%-ig ártalmatlan) lényeken ki-ki megtorolhatja sérelmeit...

A fentiek alapján már sejthető, hogy az Unreal végigjátszásához nem szükséges minden közelünkbe merészkedő lényt kiirtanunk. A játék alapvetően nem a tömegmészárlásról, hanem a túlélésről szól – s ez nem csak egy jól hangzó reklámszöveg. Némelyik ellenfél (például okáért a sziklákat hajigáló Titán) elképesztően durvára sikeredett, medium fokozattól kezdve már érdemes kitérni a felesleges tűzpárbajok elől. Mi több, az Unreal készítői megkísérelték némi kalandelemet is becsempészni művükbe, ami többé-kevésbé sikerül is. Először is utunk során folyamatosan gyűjtögethetjük az infokat, s így szép lassan össze is áll a teljes történet. Persze idővel nem csak a Skaarjok eredetére derül fény, hanem néhány teljesen mellékes, ám igen hangulatos apró történetet is megismerhetünk (a hajón például okáért belekukkanthatunk egy másik rab naplójába, olvasgathatjuk a Nalik homályos történeteit stb.).

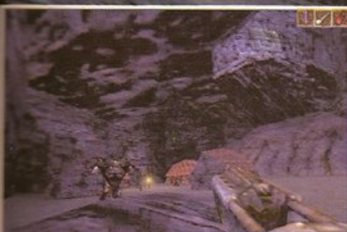
Érdekes újítás még a történet szempontjából fontos jelenetek már-már filmszerű megkomponálása. Remek példa erre első találkozásunk a Skaarjokkal: épp benyitnánk egy ajtón, mikor is a túloldalról halálsikolyokat és lövéseket hallunk. Ezután néma csend, majd kitárul az ajtó s még épp megpillanthatjuk az utolsó áldozata fölé hajoló Skaarjt, aki érkezésünkre megperdül a vörös vészfényben és eliramodik. De említhetném azt a közjátékot is, mikor egy hosszú, kacskaringós folyosó végében matat hősünk két kapcsolóval, s hirtelen elkezdenek kialudni a lámpák. Szép sorban, idegtépő kattanások kíséretében sötétségbe borul a folyosó, s a távolból egy éles csattanás hallatszik. Hirtelen minden vörös fénybe borul, átszakad a plafon és egy Predator-szerű lény kezd el teljes gőzzel rohanni felénk. Na, ekkor olvadtam el végképp a gyönyörtől, mivel efféle megoldásokkal én eddig nem sok "emberszimulátorban" találkoztam.


A szennyvízesés mozgásban csodaszép látványt nyújt


A grafikusok valószínűleg igen nagy Predator-rajongók lehetnek




Ez a rajongónk már alulról szagolja azt a bizonyos képzeletbeli ibolyát


Lila pause egy tanya mellett – modernkori Milka-reklám

QUAKE2 < UNREAL?

Hát igen, ez itt a kérdés... Egy biztos: külcsín szempontjából az Unreal javára billen a mérleg. Ez elsősorban a terep elképesztő részlet-


Ilyen békés helyszín azért nem túl sok van a játékban

gazdagságának s a valóban csodálatos fényeffekteknek köszönhető. Ezen felül az Unreal helyszínei sokkal változatosabbak s tágasabbak a Quake2 zegzugos pályáinál, bár ez leginkább az első néhány pályára igaz. Lehet, hogy csak képzelődök, de van egy olyan érzésem, hogy a grafikusok egy kicsit kifutottak az időből. Szerintem a játék előrehaladtával egyre inkább "elszürkülnek" a pályák, s mintha még a grafika minősége is leromlana. Ez persze nem jelenti azt, hogy az Unreal a végjátékban élvezhetetlen, vagy neadj'Isten csúnya lenne, csak épp az alkotók az első néhány pályával túl magasra tették a mércét. S egy rövid közvéleménykutatás után kiderült, hogy ez nem csak az én egyéni véleményem... Úgy Isten igazából egyetlen dolog akad (legalább is a grafikát tekintve), amiben a Quake2 a jobb, s ez a fegyverek külseje. Az én lelkivilágomhoz egy kissé túlságosan futurisztikusak ezek a ketyerék, nekem a Quake2 Aliens-hangulatú fegyverei jóval szimpatikusabbak. Ja, és még egy apróság: az Unreal sajnos nem jelzi az ellenfeleket ért sérüléseket, holott ez volt a Quake2 egyik legszimpatikusabb újítása. Mindezek ellenére fenntartom, hogy az Epic MegaGames grafikusai ezúttal felülmúlták Idsoftos kollégáikat, bár az Unreal röpke négy éves vajúdását figyelembe véve ez nem is annyira meglepő.

Az már sokkal inkább meglepett, hogy a gépi ellenfelek intelligenciájában az Unreal veri a Quake2-t. Mégpedig utcahosszal. A klasszikus Doom/Quake taktika, a sarok mögül előugrálás példának okáért itt nem is működik igazán, mert az ellenfelek folyamatosan mozgásban vannak és keresik a játékos gyenge pontjait. Ez megint csak nem reklámszlogen: a Skaarj ellenfelek használják a lifteket, kerülgetik a lövéseinket s nemegyszer nyaktörő manőverekkel igyekeznek kikerülni a tűzvonalból. Mi több, a keményebb szörnyek (például a Skaarj zsoldosok) energiapajzsokkal blokkolják lövéseinket, így a szemtől szembeni tűzharc eleve kudarcra van ítélve. Még a legkönnyebb fokozaton is állandóan mozgásban kell maradni, az ellenfeleket magunk után csalogatni, s a kellő pillanatban elintézni őket. Az efféle taktikázásra egyébként bőven lesz hely és idő, mivel az Unrealben meglepően ritkán botlunk ellenfelekbe. Ezt ellenpontozandó viszont a későbbiekben minden harc kemény és veszélyes – a már emlegetett taktikázás és manőverezés nélkül egyszerűen lehetetlenség boldogulni. A taktikázásnak egyébként az is kedvez, hogy minden fegyver kétféle üzemmódban használható. Példának okáért a rohamkarabélyt használhatjuk mesterlövészpuskaként is, így már távolról leszedhetjük az óvatlan Skaarjokat. Itt jegyezném meg azt az igen lényeges apróságot is, hogy a program testtájonként számolja a találatokat. Ez annyit tesz, hogy jóval gyorsabban leteríthetünk egy ellenfelet, ha lövéseinket annak egy bizonyos végtagjára adjuk le. Pédának okáért fejlövésekkel még a legkeményebb Skaarj is könnyedén elintézhető.


Dante pokla a palló alatt – de Rhiannonra is kellemetlen meglepetés vár: én...

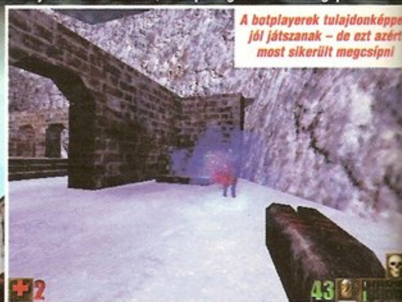
Az már más kérdés, hogy efféle mesterlövészkedésre a harc hevében nem lesz túl sűrűn alkalmunk, ám ez mindenféleképpen egy szenzációs (s teljesen logikus) újítás. Egy dolog mindenesetre biztos: a Quake2-ben sokkal jobban ki voltak súlyozva a fegyverek. Jómagam ugyan soha nem tartoztam a professzionális quakerek közé, de az Unrealben rögtön feltűnt a könnyebb kézifegyverek használhatatlansága. Ez főleg a multiplayer-játékra igaz, szerintem az igazán profi játékosok max. két-három fegyvert fognak használni.

Na igen, a multiplayer-játék... itt bizony szoros a befutó. Arra speciel mindenki készüljön fel, hogy az Unreal botplayerei verhetetlenek. Mármint a többi Quake-klón botplayereihez képest – egy igazán tapasztalt ember-játékossal azért még nem érnek fel. De ettől függetlenül nagyon jók: folyamatosan vadásznak egymásra is, keresgélik az extra-cuccokat, s meglepően jól (mi több, intelligensen) használják fegyvereiket. Egyszerre egyébként tizenöt bot ellen is nyomulhatunk – aki ilyen tömegben is megállja a helyét, az már elmondhatja, hogy tud valamit. Az szintén az Unreal előnyére válik, hogy a most kiadott verzió már tartalmaz minden multiplayer opciót. Van itt minden, mi szemszájnak ingere: a kooperatív játéktól kezdve a Death Matchen át egészen a csapatjátékig. Az egyes multiplayer-pályák szerintem remekül megtervezettek és változatosak, ezekre szintén nem lehet egy rossz szavunk se. Mi több, az Unrealhez mellékeltek egy pályaszerkesztő programot is, ami szerintem a maga műfajában szintén egy fantasztikus darab. Tervezhetünk új ellenfeleket, falkészleteket, hatalmas termeket és szűk labirintusokat – a különféle fényeffektekről nem is szólva. Értő kezekben csodás dolgokra képes ez az editor, de ez "értő kezek" szó szerint értendő, mivel nem igazán felhasználóbarát a program. Azt ugyan nem állítom, hogy szakirányú végzettség kellene a használatához, ám egy kis 3DMax-ismeret azért nem árt. (Vagy nagyon nagy türelem.) Az eddig leírtak kétségkívül az Unrealnek kedveznek, ám a Quake2 mellett is szól néhány tény. Példának okán a fegyverek már emlegetett egyensúlya, ami multiplayer-játéknál azért igen súlyos érv. Amellett az Unreal legfőbb előnyei, mint a tágas játéktér valamint a kaland-elemek több játékos esetén nem igazán érvényesülnek. Mondhatni egyáltalán nem. Amellett néhány idegesítő bug is akad az Unreal multiplayer-játékaiban, amihez már kilátásba is helyeztek a készítők egy patch-file-t. Hmmm, ezek szerint négy év nem is olyan nagy idő...

SUMMA SUMMARUM

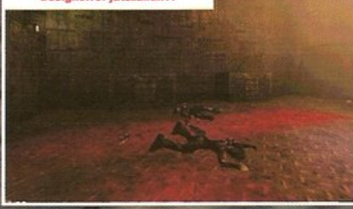
Mindent összevetve az Unreal egy fantasztikus játék – de nem jobb, mint a Quake2. S nem is rosszabb. (Bemutatkozik a diplomatikus TJ – CoVboy) Inkább csak más. Szerény véleményem szerint egyjátékos üzemmódban az Unreal már letaszította trónjáról a nagy "öreget", de multiplayer játákban (a különféle patcheknek hála) még mindig a Quake2 a nyerő. Legalább is holtversenyben. Mindezek után egyértelmű, hogy az Unreal egyenesen kötelező darab az "emberszimulátorok" megátalkodott szerelmeseinek. Egész pontosan az "emberszimulátorok" jól szituált szerelmeseinek, mivel a gépigénye azért egy pöttyet durvára sikeredett. E szempontból mondjuk a Quake2 sem egy matyóhimzés, de azért az EpicMegagames programozói egy kicsit elszálltak. Igaz ugyan, hogy számtalan opció ki/be kapcsolgatásával ki-ki gépére szabhatja az Unrealt, de gyorsítókártya ÉS egy igen izmos processzor nélkül egész egyszerűen képtelenség a játékból élvezhető sebességet kicsiholni. Ez pedig aligha fog jót tenni a népszerűségének. Ennek ellenére mégis azt mondom, hogy ez a játék igenis megéri a pénzét.

T.J.


A botplayerek tulajdonképpen jól játszanak – de ezt azért most sikerült megcsípni

Kezdetben vala a börtönblokk. Később romlik a helyzet...


E rakétákat lődöző randaság csak vezetéknevében Lesser, viszont sokkal inkább Brute


Érzékenyebb lelkületűek kikapcsolhatják a véresebb részeket – de akkor miért nem a Barbie Fashion Designerrel játszanak?!

unreal

GT Interactive/Epic Megagames
http://www.unreal.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM, 3D-gyorsít

Műfajában a legszebb, gépigényben a legnagyobb, méretében a legijesztőbb

92%

XENOCRACY

(NAP)RENDSZERVÁLTÁS: POLGÁRI XENOKRÁCIA

A legvégső háború. Vajon hányszor fog még ez az értelmetlen kifejezés az emberiség történelmében felbukkanni? Bizonyára jónéhányszor, hiszen például a Xenocracy megalkotói szerint még a 107. században is ez lesz a téma a Galaxisunkban. Képzeljük tehát magunkat a 10600-as esztendőbe! (Szerintem addigra már nyugdíjban leszünk – CoWboy) Az emberiség kolonizálta az egész naprendszerünket, és a Merkúrtól a Plútóig bárhová könnyedén el lehet jutni, köszönhetően Lycosite nevű ásvány felfedezésének. Az értékes üzemanyagot csakis a külső Naprendszer bizonyos holdjain lehet fellelni, így egymás után jönnek létre a bányászkolóniák.


A kalózok tanyájára mostanában rút idők járnak – miattam

A világűr meghódítása azonban hamarosan az addig fennálló békét kezdi veszélyeztetni. Történetünk idejére négy nagyhatalom alakul ki: a Földi Domínium, a Mars Kartell, a Vénusz Szövetség, és végül a Merkúr Föderáció, melyek mindegyike a távoli kolóniák birtoklásáért száll harcba. Hidegháborús hangulat alakul ki, elég egyetlen szikra, hogy kitörjön a valódi katasztrófa. Hogy eddig ez még nem következett be, az csakis a békefenntartóknak köszönhető. Minthogy valamennyi nagyhatalom csatlakozott az UPN-hez (az ENSZ megfelelőjéhez), ennek a szervezetnek megvannak az eszközei ahhoz, hogy szétválassza a léptennyomon egymást provokáló feleket. A kedves játékos az UPN egyik képviselőjét fogja alakítani, méghozzá a szervezet egyik elit repülőhadosztályának a parancsnokaként. Sajnos az UPN-nek elég korlátozottak a lehetőségei, ezért munka akad bőven: kevés a pénz, sok az incidens, tehát nem jut mindenhová ember. A Xenocracyt tulajdonképpen ez a jellemzője különbözteti meg egy sima akciójátéktól: fura módon válogatnunk kell, hogy melyik konfliktusba fogunk beavatkozni, s majd a döntésünktől (illetve a harcokban elért eredményünktől) függően változnak a katonai erőviszonyok. A cél tehát világos: megvédeni a nyersanyagszállítmányokat és a bányákat a támadásoktól, és biztosítani az egyensúlyt a hatalmak között. A támadások lehetnek titkos hadműveletek, de lehetnek egyszerű kalózportyák is. Egyébként a készítők azokról sem feledkeztek meg, akik csupán mint pilóták akarnak szerepelni: nekik ott van az Arcade mód, ahol sorban jönnek a küldetések és csak a pontokat kell gyűjteni.


A távozás hímes mezejére lépni a dimenziókapukon keresztül tudunk

Ha azonban a Simulation módban játszunk, az aktuális helyzetet áttekintve mindig láthatjuk, hol vannak konfliktusok, s rájuk kattintva átnézhetjük a hatalmak képviselőinek kérelmeit, melyek alapján mérlegelhetünk, hol van szükség a beavatkozásra. Ami az akciót illeti, a Xenocracy egy elég régi vágású játék: hirtelen ott találjuk magunkat a küldetés helyszínén, s amint lőtávolba érnek az ellenséges gépek, indulhat a haddelhadd. A csaták igen mozgalmasak: akadnak minket segítő szövetséges hajók is, és vihetünk magunkkal egy segítőtársat is (öt fazon közül választhatunk), akinek menet közben adhatunk parancsokat. Azt is mi választhatjuk meg, hogy milyen gépkezelővel szerelkezünk fel: mindegyik más szöveggel traktál minket. Az általános "menetrend" az alábbiak szerint fest: üldözőbe vesszük az egyik gépet, befogjuk, majd indulhat a rakéta és bumm. Jöhet a következő.. Ha pedig netán forrósodik a helyzet, kidobunk egy csalétket az ellenség rakétáinak. A küldetések persze változnak: nyolc különböző jellegű küldetést tud generálni a gép: valamikor kinn a világűrben csatázgatunk, valamikor egy bányát kell megvédeni ellenséges tankok ellen, stb. – de a lényeg voltaképpen mindig ugyanaz. Ha megvagyunk, kinyithatjuk a dimenziókaput, és távozhatunk a helyszínről. A cselekmény előrehaladtával legfeljebb az űrhajók típusa, és a fegyverek összetétele változik (5 hajó és 36 különböző fegyver szerepel a játékban), például lesz majd olyan fegyver is, ami csak elfogja az ellenséget. Kicsit úgy érzem, hogy az alkotók "csupán" a lényegről feledkeztek meg. Jó dolog, hogy a küldetések között el kell gondolkodnunk, milyen hadi kutatásokat pénzelünk, és hogy milyen hajót érdemes a következő küldetésre választanunk, de azt hiszem több energiát kellett volna a csatákra is fordítani. A hajók grafikája, vagy a terep kidolgozása például csak a minimum követelményt ütik meg: a tarkabarka, sután búgó szerkezetek valahogy nem keltik egy-egy acélmonstrum illúzióját, minek köszönhetően még a hálózati játék sem olyan élvezetes. A hangok néha olyanok, mintha 10 km-es távolságból hallanánk a csatazajt...


A külső nézet ugyan most is impresszív – de egyébként tökéletesen használhatatlan

Csak a menürendszer precízen megszerkesztett, ahol kis ablakokban láthatjuk például a nagyhatalmak követeinek az üzeneteit. Szemlátomást sok munkát fektettek a "történelmi" háttér megrajzolásába is: több oldalnyi szöveget olvashatunk el a politikai helyzetek kialakulásáról, s a küldetések választásánál a bolygók is a valóságnak megfelelően vannak a "csillagtérképeken" elhelyezve. Átgondoltan van kialakítva minden, csakhogy az egész olyan "hivatalosan" van formába öntve, mintha valami Internetes híroldalak között lapozgatnánk. Ez a stílus egy stratégiai játékban lehet, hogy remekül megfelelne, de egy akciójátékban (mert hát a Xenocracy végül is az) azt hiszem inkább regényes átvezető jelenetek lettek volna illendőek, á la Wing Commander. Túl sok a mellékes adat, és kevés cselekmény. Az alkotók egyszerűen elvesztek a részletekben.

V.Z.


Egy-egy rakéta rendszerint alaposan lehűti az ellenséges gépek kedélyét – vagy inkább felforrósítja?


A feladat a konvoj védelme lett volna – ez esetben ezt kevésbé koronázta siker...

xenocracy

Grolier Interactive/Simis

http://www.xenocracy.grolier.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2MB SVGA, 4xCD, Win95, SB-kompatibilis hangkártya, Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-gyorsító

Stratégiai elemek egy akciójátékban – jó ötlet, de önmagában kevés

67%

Amióta a Delphine megjelentette az első kaland- és akciójátékait Amigán, mindig is kitüntetett figyelemben részesítettem a francia játékokat. A '91-es keltezésű Another World máig az egyik kedvencem, egyetlen platformjátékot sem játszottam végig annyiszor, mint az idegen dimenzióba tévedt tudós kalandját. Hogy miért? Hát mert ez egy olyan platformjáték, ahol a játékos valójában nem is érzi, hogy egy platformjátékkal játszik: a képernyőnként váltakozó feladatok és a folyamatosan pergő cselekményszál következtében sokkal inkább egy akciófilm főhősének képzelheti magát. Szerintem az Another Worldnek egészen mostanáig nem akadt párja (a Flashback ugyan jó volt, csak egy kicsit más), legfeljebb a második része, ami azonban





Néhány szökkenés itt igen komoly omlást fog okozni, de kéznél lesz a gerincoszlop

MÉZGA ALA

sajnos csak az azóta már el is felejtett Mega CD-re jött ki. Már az idejét sem tudom, mióta vártam a Heart of Darknessre, aminek az ötlete ugyanannak az Eric Chahinak a fejéből pattant ki, akinek anno az Another Worldöt is köszönhettük, és amihez ugyanazt a brilliáns játékmenetet ígérték, csak épp észbontó grafikával. Emlékszem már '94-ben dörzsöltem a tenyeremet, amikor azzal ámítottak, hogy "már hamarosan megjön". Aztán teltek-múltak a hónapok, majd később az évek, és már-már azt is hittem, hogy a beharangozott szuperprodukció a süllyesztőbe került. (Volt már erre példa a világtörténelemben.) Tulajdonképpen történt is valami hasonló, ugyanis a Virgin megunta pénzelni a maratoni hosszúságúra nyúlt fejlesztést, és átpasszolta a kiadás jogát az Ocean/Infogramesnek. Ez a cég most roppant büszke lehet magára, hiszen egy olyan világhírű címmel szolgálnak, amivel talán sikerül megelőzniük a az amerikai kiadó óriásokat. (A folyamatosan elcsúszó megjelenési dátumokhoz szimplán csak annyit fűztek: a jó munkához idő kell.) Mint mondják: időközben a PC-k új generációja fejlődött ki, melyek segítségével már semmit sem kellett – technikai okokra hivatkozva – az eredeti tervből kihagyni.

A történet nagyon hasonló az Another Worldhöz, csak most nem egy tudós, hanem egy kisfiú téved egy idegen világba. Mint minden gyerek, Andy is iszonyodik a sötétségtől, s neki most pontosan a Sötétség Birodalmába kell kirándulást tennie. A szinte mozifilm minőségű pre-renderelt introból értesülhetünk az előzményekről: minden azzal kezdődik, hogy hősünk az iskola után elmegy sütkérezni a közeli parkba. Andy nem nagyon figyelt az órán, így talán nem is sejti, hogy aznap napfogyatkozást lehet megfigyelni városukból. Sötétség borul mindenre, de a látszat ellenére ez nem közönséges sötétség: közben valami idegen erő elragadja a magasba Andy hűséges kutyusát, Whiskyt. Andy persze nem hagyja annyiban a dolgot: hazasiet, ahol a "bunkerében" ott vár rá egy házilag barkácsolt speciális jármű, és egy háztartási eszközökből összerakott fegyver. Andy hamarosan egy másik világban találja magát. A kényszerleszállás a szűk kanyonban ugyan rázósra sikeredik, de végül mégis épségben mászik ki a roncsból. A kopár, sziklás területen rögtön szüksége is *lesz a fénypisztolyára*, mert minden zugból a sötétség árnyai leselkednek rá…

Ha csak a grafikát nézzük, legutóbb az Oddworldben láthattunk ehhez hasonlót, gondolok itt arra, hogy maga a játék is az introval azonos szépségű: az animáció után először csak bámulunk, miért nem csinál semmit sem Andy, és akkor jövünk rá, hogy itt már nekünk kéne cselekednünk. Attól függetlenül, hogy a felbontás csak sima VGA, elképesztő a látvány, ami főként a csodásan rajzfilmszerű animációknak, és a hozzájuk társuló árnyékoknak köszönhető. Mivel az árnyékok igen nagy szerepet játszanak, mindenhol hibátlanok a fény/árnyékhatások: Andy – valós időben kiszámított – árnyéka mindenütt úgy vetődik a környezetére, ahogy azt a terep megkívánja. A másik nem semmi dolog a sztereó hangzás: nem csak az átvezető képsorok hanghatásai, hanem a játék közben hallható effektusok is döbbenetesen eltalálták. Mindig van valami alapzaj is: a szél fütyül, a dzsungel állatai hangoskodnak, stb. Az egész olyan, *mint egy rajzfilm, még a ze*nék is követik a hangulati változásokat. Bruce Broughton, a zeneszerző remek munkát végzett, bár ez nem is meglepő, hiszen a filmiparból vették kölcsön. (Korábbi filmzenéi: Az ifjú Sherlock Holmes kalandjai, Silverado, Tombstone, stb.)



Hogyhogynem ismét lelkes követőkre sikerült szert tenni – szóval tűnés felfelé!

A játékmenet szerencsére olyan, ahogy az a nagy könyvben meg van írva: a gyönyörűen megrajzolt/renderelt tájakon képernyőről képernyőre haladhatunk, és az ellenfelek irtásán túlmenően mindig valami érdekes kihívást kell megoldanunk. Rögtön a legelején például arra a megfigyelésre juthatunk, hogy ebben a világban a hétköznapinak tűnő árnyékok is veszélyt jelenthetnek, tehát a legegyszerűbb, ha a fény útját gátoló tárgyat semmisítjük meg. A plazmafegyverünkkel folyamatosan tüzelve tetszőleges irányba célozhatunk; a ravaszt meghúzni a Shifttel vagy a Space-szel lehet (alapkiosztásnál). Ha a későbbiekben már varázslatokkal fogunk lövöldözni, a Space speciális tűzerőt jelent majd. A pályákon néhol eltolható tárgyakat is lehet találni, ezek megmozdításához nincs külön billentyű, csak nekik kell mennünk. Kúszni a lefele irány nyomva tartásával tudunk. Futni a Ctrl lenyomásával lehet, ugrani pedig az Alttal. Átugrani egyébként nem mindig csak a szakadékokat érdemes, hanem bizonyos ellenfeleket is. Hasznos lehet a dupla ugrás, melynél – a gomb kétszeri lenyomása után – Andy egy szaltót fog vetni. A démonok egyik fajtája csoportosan támad, ha ezek közül csupán egy kapja el Andyt, még nincs minden veszve: ütemesen ide-oda rángatva magunkat lerázhatjuk a gazfickót. Mindjárt az első pályán hősünk mászó tudományát is ki kell tapasztalnunk: a sziklák megfe-



Az áramlatokkal nem árt majd vigyázni, mert gyorsan egy zöld bigyó kajájává fokozódhatunk le



A jövőképünk ismét rendkívül pozitív…

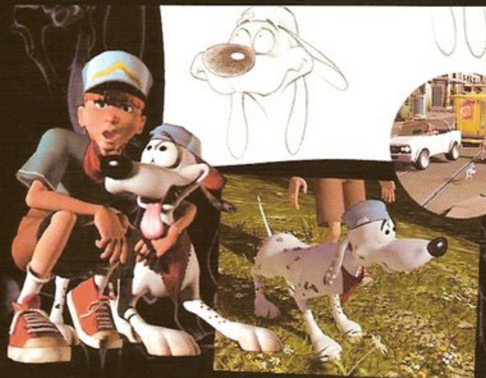
darkness

other friends

phil dan sidoni head honcho

OF
KNESS

ÁR A SÖTÉTSÉG ELLEN





A végső összecsapás alatt a Sötétség Ura annyira megkedvelt bennünket, hogy rögtön szeretne is magával rántani a Fénybe



Barátkozás az Amigók mókás törzsével

letű mélyedésein könnyedén fel tudunk kapaszkodni. Sokszor mászás közben repedéseket kell átugrani a falon, mely mozdulatnál lényeges, hogy egyfolytában nyomjuk az ugrás gombját, ugyanis ezzel lehet megkapaszkodni is. Nagyon jópofa, hogy az első ilyen mászós feladatnál egy gyík meg is mutatja a helyes útvonalat. Az is ötletes, hogy ha egy helyen sokat bénáskodunk (azaz elakadunk), a program – amennyiben tud – egy-egy tippel szolgál, mi az, amit esetleg meg kéne tanulnunk, vagy amit meg kéne figyelnünk. Bénáskodni egyébként nyugodtan lehet, mert a program nem számol életeket. Ahogy haladunk előre, a főbb események után automatikusan kimentődik az állás, és hősünk elhalálozásával mindig csak a legutóbbi mentéstől kell újra végigmenni a dolgokon.

A játék tervezői tényleg mindenre gondoltak, még arra is, ha esetleg a családnak több tagja is játszik ugyanazon gépen. Az Assign Player opcióval maximum négy játékost lehet elkülöníteni, azaz mindenki a saját állásait folytathatja. A játék Options-menüje se semmi: Andy bunkerében foroghatunk körbe, s így fordulhatunk oda a számítógépéhez, a diavetítőhöz, stb. A számítógép a környezeti opciókat tartalmazó menüt jelenti, ennél állíthatjuk be például a nehézségi szintet, vagy itt módosíthatunk az irányításon. A diavetítő az állástöltést szimbolizálja: egy tekercs egy meghatározott szintet jelent, a képkockák pedig a mentések képernyőit. A fegyverszekrényt kinyitva a legutóbb abbahagyott állásunkat folytathatjuk, ha viszont új játékot akarunk kezdeni, Andy űrrepülőjére kell mutatnunk. Hátra van még a filmvetítő, amivel a közbenső "videojeleneteket" csodálhatjuk meg újra; a játékot majd' 30 percnyi renderelt mozi teszi még látványosabbá, amelyben vérbeli rajzfilmes karakterek a főszereplők. Végül a menüben ott van még a főkapcsoló is, amivel pedig áramtalaníthatunk, tehát kiléphetünk a játékból.

A játéknak egyébként nem csak az eleje, hanem a cselekménye is néha déja vu-érzést okozhat. Nem elég hogy az Another Worldhöz hasonlóan egy idegen dimenzióban járunk, de ugyanúgy szert teszünk majd új barátokra is: a szárnyakon repkedő, muris külsejű Amigókra, akiknek szintén sok bosszúságot okoz a Sötétség Fejedelme. A kihívások között is van pár ismerős: néha a túlerő elől egyszerűen csak menekülni kell (főleg ha még fegyverünk sincs), vagy egy jelentős kitérőt kell tennünk ahhoz, hogy egy gátat áttörve mozgásba hozzuk a piranhák állóvizét. Ha már a tippeknél tartunk, szolgálnék még egy párral: ha egy húsevő növényt nem tudunk kikerülni, a gyökerénél keressük a megoldást, vagy esetleg etessük meg szentjánosbogárral. A Varázsszikla megérintése után varázserővel töltődünk fel: új tulajdonságunk birtokában a földön található magokból égig érő paszulyokat varázsolhatunk, melyek tudvalevőleg remek létraként szolgálnak. Használjuk ki minél jobban az összes (!) ilyen magot, hiszen sohasem véletlenül vannak elszórva. A víz alatt mindig nagyon figyeljünk az áramlatokra: ezek általában mindig rossz irányba sodorják hősünket. Amennyiben valahol a falakban óriásgiliszták közlekednek, lehetőleg nyírjuk ki őket. Ha ez nem megy, próbáljuk meg elterelni a figyelmüket. Erre kiválóan alkalmasak azok a szörnyek, amelyek a lövéseink hatására két lárvára hullanak szét. Ha a lárvákat nem lőjük szét még azelőtt, hogy kikelnének, a szaporulat igencsak felkelti a giliszták érdeklődését. A játék vége felé – a sötétség szolgájának segítségével – majd újra kell egyesíteni a Varázssziklát; a darabokat nem feltétlenül nekünk kell rugdosnunk, a szűk járatokon a lézerünkkel is áttologathatjuk őket. Végül egy érdekes észrevétel a csatákkal kapcsolatban: a programban a játszhatóság az átlagosnál is nagyobb szerepet kapott, olyannyira, hogy ha egy képernyő legszélénél ácsorgunk, a játék nem engedi, hogy valaki hátulról támadjon meg minket – ergo a kedvünkért még csal is. A hosszabb csetepatéknál tehát egyszerűen álljunk meg a szélen, s így nem kell figyelnünk a hátunk mögé.

Megmondom őszintén, számomra jelenleg az akció/platformjátékok csúcsát a Heart of Darkness jelenti. Lehet, hogy ezzel egyesek vitába szállnak, mondván, hogy csak 2D, de én azt mondom, hogy a 2D-ben – a rögzített nézetek miatt – sokkal jobban meg lehet koreografálni a jeleneteket, és az Amazing Studio ráadásul mindezt eszméletlen szép grafikával tetézte. Nem kell ahhoz 3D, hogy egy játék izgalmas legyen, sokkal inkább fordulatos cselekmény, és igényes kivitelezés. Az ilyen játékoknak csupán egyetlen hibájuk van: mindössze egy (bő) délután alatt végig lehet nyomni őket. (Eddig tart az összesen 8 szint 180 képernyője.) Ezt azonban még sem tudom igazán hibának tekinteni, hiszen egy jó könyvvel is ugyanez a helyzet: nem tesszük le, amíg ki nem olvassuk, és így hamar a végére érünk. Ha pedig egy könyv nagyon jó, azt többször is ki lehet olvasni. A készítők egyébként a játék végére is hagytak meglepetést: hogy mit, azt már a dobozban található 3D-s szemüveg sejtetni engedi...

V.Z.



Ez a társulat már ismerős lehet korábbról, de most már a főnökük is beszállt a mókába

heart of darkness

Infogrames/Amazing Studio

http://www.heartofdarkness.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: 486DX2, 16MB RAM, 2xCD, Win95, Directx kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P90, 32MB RAM, 4xCD

2D-s platformjáték még nem volt ennyire gyönyörű és jól játszható

93%

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?!

MORTAL

Még valamikor 1992-ben történt, hogy egy verekedős játékautomata egy új őrületet indított be: a játéktermekben világszerte hatalmas csoportok verődtek össze egy bizonyos Mortal Kombat feliratú gép köré, és lázas eszmecsere folyt arról, kinek melyik a kedvenc karaktere, és ki tud látványosabb mozdulatokat a választottjából előcsalni. Az addigi sztárnak, a Street Fighter 2-nek nyomban leáldozott, a verekedős játékok kedvelőinek a továbbiakban már csakis a Mortal-mítosz istenei és halandói léteztek. A Mortal Kombat két szempontból is korszakalkotó volt: egyrészt a szenzációs grafikája miatt, hiszen ebben a játékban már igazi emberi mozgásokat, sőt, igazi alakokat használtak fel, másrészt a vadonatúj játékmenetének köszönhetően. Gondoljunk csak bele: a Mortal Kombat óta tudjuk, hogy mi is az a fatality. A játék elképesztő mennyiségű titkos mozdulatot tartalmazott, nem is szólva az említett véres kivégzésekről, melyek talán a leginkább izgatták a játékosok fantáziáját. A Mortal népszerűsége napról napra nőtt; hamarosan napvilágot láttak a konzolos és a számítógépes adaptációk. Aztán jött a második rész még szebb grafikával, még több szereplővel, még több mozdulattal – ennyi "még több" után nem is csoda, hogy ez is kasszasiker lett. Az MK3-ban ezt már nem is nagyon lehetett fokozni, az újabb szereplőkön kívül már csak a futás gombját lehetett igazán újdonságnak nevezni – a hálás közönségnek persze ez is bőven elég volt. (Az eleinte értelmetlennek tűnő gombot ma már ugyanolyan gyakran használják a játékosok, mint a horgokat, vagy a tűzgolyókat.) Az őrület ebben az időben ért el a csúcspontjára, hiszen még Christopher Lambertet is sikerült "rávenni", hogy játssza el Rayden, a vihar-isten szerepét a játék alapján készült akciófilmben.



Kéz és lábtörést kívánunk!


Gyakorlásnál nemcsak a speciális mozgásokban, de a fegyverek használatában is mesterré válhatunk



A mozdulat valóban frappáns, de az árnyék azért egy kicsit gagyi


Rayden (lévén viharisten) most hazai pályán gyakorol Liu Kanggal

2D-S JÁTÉK 3D-BEN

Nos, a filmnek azóta már a második része is elkészült (igaz, most már Lambert nélkül), így nagyon időszerű volt, hogy a játék is folytatódjon végre. Hát akkor lássuk, mik az újdonságok! A legfőbb különbséget már ránézésre is láthatjuk: a több mint 9 aréna közül sok helyszín ugyan ismerős lehet (mint az erdő, vagy a barlang), csakhogy minden átkerült 3D-be. A játék ötletgazdája, Ed Boon ezzel a lépéssel kizárólag csak a látványosságot kívánta fokozni (hiszen például mennyivel jobban néznek ki így a kivégzések, amikor a kamera sokszor testközelből szemléli az eseményeket!), a játékmenetet azonban továbbra is a hagyományok szerint alakította ki. Térbeli oldalazást eleinte nem is tervezett az irányításba, mondván, hogy a gyors bunyó közben a Tekken-féle játékokban sem használja azt senki. Nem is tudom, minek került a játékba végül mégis, hiszen a jól megszokott Mortalos tempó ezúttal is nagyon gyors, oldalazásra még csak nem is gondolhatunk. (A támadások elől sokkal gyorsabb felugrani vagy védekezni.) A 3D ellenére a régi játékosok a megszokott gyors tempót kívánó stílusban szállhatnak harcba, és a már begyakoroltakhoz hasonló technikákat vethetnek be. Például a program ütközésdetektáló rendszere a mostani 3D-s környezetben is ugyanolyan érzékeny maradt: még a levegőből is bárkit le lehet szedni egy horoggal – ami ugye más ilyen stílusú játékra nem igazán jellemző.

A 3D után a másik leglényegesebb változás, hogy embereink fegyvereket kaptak. Mindenkinek megvan a maga kombinációja, amivel vagy egy hatalmas szablyát, vagy egy jókora kalapácsot húzhat elő, azaz minden karakternek egyedi eszköze van. A fegyverek segítségével jóval nagyobb sérüléseket lehet okozni, de csak addig, amíg az ellenfél ki nem rúgja a kezünkből. A fegyverek tehát nem változtatták meg jelentősen az erőviszonyokat, hiszen könnyű elejteni őket: elég mindössze egy pofontól megszédülni, ami pedig hát sűrűn előfordul. Persze fel lehet venni őket újra, csakhogy addig az ellenfél sem tétlenkedik. Jópofa dolog egyébként, hogy az ellenfél által elhagyott fegyvert is használhatjuk. Vannak még egyéb "hasznos" tárgyak is: némelyik pályán a földön heverő koponyákat vagy köveket is felkaphatjuk, hogy aztán az ellenfél képébe hajítsuk.


Reiko egyik bájos fatalityje beteljesedés közben

ÚJ KARAKTEREK ÉS MÉG ÚJABB KIVÉGZÉSEK

A szereplők közül természetesen meghagy azokat, akiket a legnagyobb népszerűség övezett (Sub-Zero, Jax, Rayden, Reptile, Sonya, Scorpion, Liu Kang, Johnny Cage), és hozzá

KOMBAT

kaptak még hét vadonatúj harcost. Ott van például Kai, aki tulajdonképpen Liu Kangnek felel meg (nagyon hasonló a stílusa) – csak egy "afro" kiadásban. Vagy Fujin, a copfos szél-isten, akinek a fegyvere a legérdekesebb: egy nyílpuskából lő ki pattogó, lézerlövedéket. Az utóbbi időben a legtöbbet "foglalkoztatott" új szereplő kétségtelenül Quan Chi, hiszen már az MK Mythologiesben is játszott. (A történet szerint ő szabadította a Földre a gonosz Shinnokot.) Az utóbbi kopasz, fehér fejű szerzetesnek van néhány igazán érdekes kombója, és ami még érdekesebb: el tudja lopni az ellenfelei fegyverét. Sokak kedvence, Shang Tsung ugyan most nincs benne ebben a részben, ám a főellenség, Shinnok küzdőtechnikája (aki maga is választható) igen hasonló; ez a varázsló is el tudja sajátítani bármelyik szereplő mozdulatait. Ja és majd' el felejtettem: van még egy régi ismerős, ugyanis Shinnokot a négykarú Goro védelmezi, vele kell tehát még előtte leszámolnunk.

Az alapvető ütéseket – mint például a horgot – és a régi figurák legfőbb specialitásait – mint mondjuk Sub-Zero fagyasztó varázslatát – a már megszokott módon lehet végrehajtani, s természetesen az átdobások is megmaradtak. Új a nagyon brutális csonttörő mozdulat, ráadásul mindegyik karakter másképp játssza el a csontkovács szerepét. Tanya, az új hölgyike például a két combja közé szorítja ellenfele fejét, mire egy reccsenés után a delikvens már azt követően hátrafelé néz. Még szerencse, hogy olyan edzettek ezek a harcosok, hogy csak megrázzák magukat, és máris minden porcikájuk visszaugrik a helyére... A kivégzések megint csak vadonatújak, és nem csak a kombinációjuk új, hanem az "esztétikai végrehajtásuk" is. Van ugyan néhány ismerősnek tűnő finish, mint például Scorpion tűzfúvásos befejezése, de a látványos 3D-s kameramozgatás miatt az is sokkal szebb. A különböző kombinációk felkutatásához egyébként ezúttal nincs szükség külföldi lapok, vagy speciális Internet-oldalak tanulmányozására: csak lepauzáljuk a játékot (F4), és a szünet menüjében máris láthatjuk a mozdulatok listája opciót. Tévedés ne essék: titkok azért vannak, hiszen a VS képernyőről most sem hiányoznak a "kódszámjegyek".



Shinnok roppant kellemetlen szokása, hogy bárkinek a bőrébe belebújhat: itt éppen Sub-Zero fagyasztó varázslatát veti be

A JÁTÉKMÓDOK

Míg az MK4 játéktermi verziójában csakis Shinnok legyőzése volt a feladat, a PC-s változatban még további négy üzemmód közül választhatunk. A szokásos Arcade módnál öt "toronnyal" próbálkozhatunk, tehát ennyi különböző nehézségű tornán indulhatunk. (Ez nem azonos a nehézségi szinttel, amit egy másik menüben szabályozhatunk.) A következő játékmód a Team, ami már ismerős lehet: maximum öttagú csapatokat alkothatunk, s amint kidőglik az egyik csapattárs, úgy lép helyére a következő. Az Endurance-nél a kitartás a lényeg, ezen belül három módozat választható. Megpróbálhatunk az egyik tornyot kiválasztva minél több gép irányította ellenfelet (egy energiacsíkkal) likvidálni, avagy próbálkozhatunk ugyanezzel emberi játékosok ellen is. A harmadik Endurance-mód az Ultimate Endurance: ez egy igen kemény erőpróba, ahol több pontot is figyelembe véve értékelik majd a túlélő képességünket. Az MK4-gyel rendezhetünk kieséses rendszerű bajnokságot is, ezen maximum nyolc játékos vehet részt. Végül van természetesen gyakorlás is: játszhatunk aktív, vagy inaktív ellenfél ellen, ahol mindent mi határozhatunk meg (még a helyszínt is). A lenyomott gombokat alul akár ki is írathatjuk.



Scorpionéknál valószínűleg igen erős lecsó volt vacsorára


A virgonc koponya bevetése után rendszerint már hullagyalázásnak számít a kedves kis buzogány egy-két csapása

HOL MARAD AZ ŐRÜLET?

Az MK4 grafikája elég jó volt a játéktermekben, és a lehetőségekhez képest most PC-n is az. A karakterek kidolgozása lehetne ugyan szebb is, de így legalább nincs olyan nagy gépkövetelmény. A 3D-kártya használata természetesen ennél a játéknál is erősen javasolt, hiszen így magától értetődően jóval látványosabb bizonyos effektek. A vér megjelenítése viszont – akármilyen kártyánk is van – szörnyen béna: a kifröccsenő vér abszolúte nem tűnik folyékonynak, szerintem még a régi, 2D-s verzióban is jobb volt. (Igaz, ki lehet kapcsolni.) A kamerakezelés kitűnő lenne (az "operatőr" sosem megy át a falakon), ha nem követték volna el azt az óriási hibát, hogy az eltávolodásnak határt szabtak. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy ha elejtjük a fegyverünket, és az az ellenféltől több mint "egy képernyőnyire" ér földet, már nem tudunk érte menni, vagy csak akkor, ha a riválisunk közelít felénk. Ez utóbbit pedig Goro például nem sieti el, hiszen ha csak a távolból megdöngeti a talajt, már akkor is a felére csökken az energiánk...

Őszintén szólva nem igazán tudom, hogy érdemes volt-e foggal, körömmel ragaszkodni a 2D, megszokott játékmenethez és gyorsaságához, ugyanis egy 3D-s játékban talán ez már nem mutat olyan jól. Snintén nem tudom, hogy jó ötlet volt-e csupán esztétikailag alkalmazni a 3D-s grafikát, és teljesen kiaknázatlanul hagyni az új dimenzióban rejlő lehetőségeket. A 2D-s verekedős anyagok között kétségtelenül a Mortal volt a király, ám a 3D világában az MK4 legfeljebb a középmezőnybe tartozik. Eme kétségeimet megerősíti az a tény is, hogy az MK4 automatája úgy érkezett meg a hazai játéktermekbe, hogy szinte észre se vettem. Elmaradt a korábbi részeknél tapasztalható hisztéria: az automata naphosszat csak demózgat magában, tényleg csak az nem játszik vele, aki nem akar. PC-n ugyan nincs olyan nagy kínálat a verekedős játékokból, így lehet, hogy ennek az otthoni verziónak nagyobb lesz a sikere, de tartok tőle, hogy ezek után egy esetleges ötödik részt már nem fognak tudni eladni pusztán azzal, hogy majd azt a játékot is Mortal Kombatnak nevezik.

V.Z.

mortal kombat 4

Midway
http://www.midway.com

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

Hagyományos Mortal-játék, csak most 3D-ben

81%

DESCENT: FREESPA

CSILLAGKÖ

"Ez a Descent-mizéria kezd túlmenni a jóízlés határain" – nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor először kezem ügyébe került a Descent: Freespace. Elvégre nem is oly rég jelent meg a Forsaken, mely műfajára nézve egy Descent-klón, s a hírek szerint már készül is a játék harmadik része. Minden tiszteletem a 3D-s lövöldözős játékoké, ám jóból is megárt a sok. Aztán kissé közelebbről is szemügyre vettem a programot, s egy elementális meglepetés ért: a "Descent" előtag ellenére egy vérbeli űrszimulátorral hozott össze a sors, mely első pillantásra leginkább a Wing Commander-sorozatra hasonlít. Na, ez így már jóval érdekesebbnek tűnt, mivel jómagam mindig is kedveltem a Tie Fighter mintájára készült űrháborúsdikat. Ha jobban belegondolok, az utóbbi időben nem is jelentek meg efféle anyagok – tehát épp ideje, hogy valaki megpróbálja letaszítani az I-Wart és az X-Wing vs. Tie Fightert az űrszimulátorok trónjáról.

Ez a tiszteletreméltó célkitűzés lebeghetett a Parallax programozóinak szeme előtt is, mivel a Descent: Freespace-be szemmel láthatólag apai-anyait beleadtak. Már a setup menü is rendkívül kultúráltra sikeredett: szépen letesztelte a gépemet, ennek függvényében belőtte a grafikai opciókat, s még a D3D-vel sem adódtak különösebb problémák. Merthogy a játék támogat minden féle és -fajta gyorsítókártyát, a 3Dfx-től kezdve egészen a legegzotikusabb Permedia2-es chipsetekig. Előzetesen legalább egy bekezdést szántam a D3D-vel és hardverigénnyel kapcsolatos sirámoknak (ez a dobozon díszelgő fotók alapján indokoltnak is tűnt), ám a játék orv módon keresztülhúzta számításaimat. Gyorsítókártyával még a gyengébb gépeken (értsd: P133) is elfogadható sebességgel fut a játék, s akkor még nem szóltam a meglehetősen gyors és látványos szoftverrenderről. Mit mondjak, az Unreal készítői igen sokat tanulhatnának ezektől a fiúktól...



Ennek a renegát pilótának nem jósolok túl fényes jövőt

ÜNNEP A SZEMNEK

Ennél találóbban aligha jellemezhetném a Freespace-t, mivel a játék grafikájában veri az eddig megjelent űrszimulátorokat. Bizony, a külcsín szempontjából a Wing Commander: Prophecy és az X-Wing vs. Tie Fighter is a vert mezőnyben kullog – s ennél nagyobb dicséretet hirtelenjében nem is tudnék kiagyalni. A Parallax grafikusai minden tőlük telhetőt megtettek, hogy "kiszínezzék" az amúgy igen sivár világűrt. Hol színes csillagködök, hol hatalmas aszteroidamezők, hol pedig szemkápráztató robbanások között kell navigálnunk, a gigászi anyahajók látványa pedig egyenesen filmszerű hangulatot kölcsönöz a Freespace-nek. Példának okáért akad egy küldetés, ahol egy hatalmas aszteroidamező közepén kell utat nyitni a menekülő anyahajónknak, melyet idegen (s látszólag legyőzhetetlen) vadászgépek hada üldöz. A jól megtermett csatahajó minden létező lövegtornyával vadul sorozza az útjába kerülő szikladarabokat, míg a játékos egy köteléknyi vadászgéppel vadul kergetőzik az aszteroidák között. Nagyjából ez volt az a pont, ahol egyszer s mindenkorra beleszerettem a játékba. A másik dolog, ami megfogott a Freespace-ben, az a grafika hihetetlen részletessége. A nagyobb cirkálók a szó szoros értelmében darabokra robbannak, s a hajók sérült részei körül elektromos kisülések cikáznak. A nagyobb hadihajók radarjai folyamatosan forognak, az energiapajzsról lepattanó lövedékek láttán pedig...

Na jó, ennél a pontnál leállok az ömlengéssel, s megpróbálok valami negatívumot is keresni a kivitelezésben. Ha nagyon kukacoskodó, finnyás és maximalista akarok lenni, akkor tán a kisebb vadászgépek kidolgozottságára panaszkodhatnék... bár a grafika egészét nézve ez tényleg apróság. Más "dörgedelem" meg hirtelenjében nem is jut eszembe, úgyhogy a külcsínről egyenlőre ennyit.



Egy méretes terrai űrbázis az enciklopédiában...

DÉJA VU

A Freespace-szel küzdve végig olyan érzésem volt, mintha a Tie Fighter vs. X-Wing legújabb epizódjával szórakoznék, melyből valami csoda folytán kimaradtak a névadók. A program készítői jóformán mindent átvettek a Lucasarts remekművéből, mely arra érdemes volt. Már az eligazítások hangulata s maguk a küldetések is kísértetiesen emlékeztetnek a Tie Fighterre. Hiányoznak a Wing Commanderből megismert szappanopera-hangulatú közjátékok, a küldetések között általában rövid szöveges ismertetőt kapunk a hadjárat jelenlegi állásáról, az új fejlesztésekről, illetve a politikai helyzetről. Gyorsan hozzá is tenném: hál'Istennek. Kétségtelen, hogy a végeláthatatlan AVI-folyamoknak és B-kategóriás színészeknek is megvan a maga hangulata, ám egy szimulátorban én beérem a jóval szárazabb, ám áttekinthetőbb helyzetjelentésekkel is (mintegy mellékesen nem terpeszkedik 25 CD-lemezen a játék...). Egy dologban viszont a Freespace vitathatatlanul felülmúlja a X-Wing legutóbbi epizódját, s ez a hadjáratok hangulata.

Az egyes küldetések szorosan kapcsolódnak egymáshoz, s szép lassan egy érdekes, fordulatokban bővelkedő történet bontakozik ki. A hadi helyzet folyamatosan változik, a kezdetben legyőzhetetlen Shivan vadászgépek némi technológiai fejlődés után verhető ellenfelekké minősülnek vissza, míg a játék kezdetekor ellenséges Vasudan faj hamarosan az emberek szövetségesévé válik. Mi több, a történetben számos elágazás is rejtőzik, például bizonyos


...s ugyanez élőben. Egész pofás, nemde?

másodlagos feladatok sikere/sikertelensége alapvetően befolyásolhatja a történetet.

Ami magát a szimulátor részt illeti, a Freespace itt is igen közeli rokonságot mutat az X-Wing vs. Tie Fighterhez. Példának okáért az energiapajzs kezelése NAGYON hasonlít erre a klasszikusra, mint

ahogy a kötelékek irányítása és a kommunikáció is ismerős valahonnan... Az viszont igen pozitív újítás, hogy a parancsnokságunk alatt repülő kötelék(ek) felszerelését (s ebbe a hajók kiválasztása is beletartozik) mi állíthatjuk össze – ez pedig némi taktikázásra is lehetőséget ad. Agymunkára egyébként a küldetések során is szükségünk lesz, mivel a feladatok jelentős része abból áll, hogy egy bizonyos objektumot védelmezni illetve kísérni kell. A negyedik-ötödik küldetéstől kezdve már nem is megyünk sokra a szokásos kamikaze-taktikával, a sikerhez igazi csapatmunka kell. Például a nehézvadászokból álló köteléket kiküldjük a teherhajók védelmére, míg gyors gépeinkkel távol tartjuk az ellenféle bombázóit – a Freespace nemcsak hogy támogatja, hanem egyenesen megköveteli az efféle manővereket.

Az, hogy az űrszimulátorok nagy családfáján a Freespace és az X-Wing vs. Tie Fighter igencsak közel állnak egymáshoz, nem azt jelenti, hogy az előbbi hiénalelkű programozói egyszerűen lenyúltak néhány remek ötletet egy remek játékból. Nemcsak lenyúlták ezeket az ötleteket, hanem tovább is fejlesztették azokat, s ezért merem bizton állítani, hogy a Freespace sok szempontból veri a már emlegetett nagy elődöket.

IRÁNYÍTÁS, MULTIPLAYER ÜZEMMÓD ÉS MÁS ÉRDEKESSÉGEK

Az irányítás tökéletesen megfelel az űrszimulátorok íratlan szabályainak. 3D-s radar, az ellenfél megbénítására alkalmas ionfegyverek, a külön-külön is célbevehető részek az ellenfél hajóin (hajtómű, szenzorok, stb.) már mind ismerősek a műfaj szerelmeseinek. A Freespace mindenesetre egyike a legkönnyebben kezelhető és kiismerhető programoknak. A jobb sorsra érdemes játékosnak nem kell órákon át holmi kacifántos billentyűzet kiosztásokkal és kézikönyvekkel bajlódnia. Az I-Warral szemben, mely a műfajához mérten elképesztően reális és összetett darab volt, itt a légiharcokon (ha úgy tetszik, akciórészeken) van a hangsúly, s ez maximálisan érződik is az irányításon. Ami különösen megtetszett a Freespace-ben, a szabadon megtervezhető és módosítható műszerfal volt – ilyesmihez űrszimulátorban még nem volt szerencsém. A kezelőfelülettől eltekintve is tökéletes: a játék jóformán minden létező joyt támogat, a billentyűzetkiosztás is teljesen szabadon változtatható, a remekbeszabott enciklopédiáról már nem is szólva. Az egeret viszont nemigen tolerálja, ami mondjuk elég furcsa megoldás.

A másik dolog, ami kissé zavaró volt a szerény képességű gépi ellenfelek. Félreértés ne essék: a Shivan (illetve renegát Vasudan) gépek jól felvannak szerelve, s az esetek túlnyomó többségében igen taktikusan manővereznek, ám a piloták... hát valahogy nem az igaziak. Ellenfeleink a kitérő manővereket még hírből sem ismerik, ha egyszer besorolunk a célpont mögé, akkor már eleve nyert ügyünk van. Azon viszont ugyancsak meglepődtem, hogy az ellenséges gépek milyen tudatosan harcolnak, például segítik bajban lévő társaikat, s nem egyszer még elterelő manőverekkel is megpróbálkoznak.

A készítők nem feledkeztek meg a manapság egyre inkább alapkövetelménynek számító küldetés-szerkesztő programról sem, mellyel ki-ki kedvére való űrcsatákat szerkeszthet. Egyébként elég jól eldugták ezt a kellemes kis alprogramot, mivel nem vezet hozzá shortcut, de még csak az indítómenüben sem találunk rá utalást. Amúgy a játék főkönyvtárában bújik meg Fred néven a drága, s a maga műfajában elég komoly darab. Jómagam megpróbáltam összedobni vele egy küldetést, ám a különféle opciók és beállítások tengere igen hamar megfutamodásra késztetett. Nem baj, majd ha már végigjátszottam a teljes játékot, még visszatérek ide.

Végezetül ejtenék még néhány szót a multiplayer-játékról is, ami a maga műfajában szintén a párját ritkítja. Jóformán minden benne van, amiről a játékos csak álmodozhat: team-play, cooperative játék, egy az egy elleni küzdelem. A Freespace még a mikrofonon keresztüli bájcsevelyeket is támogatja, bár férfiasan bevallom, hogy ezt nem volt módom kipróbálni. Akinek pedig mindez nem elég, az akár meg is látogathatja az indítómenüben is szereplő Freespace-site-ot, ahonnan számos nyalánkság letölthető. Példának okáért egy patch-file, ami (elvileg) orvosolja a játékban előforduló bugokat. Merthogy bug, nekem legalább is úgy tűnik, minden manapság megjelenő játékban akad. Sajnos. A Freespace-ben mondjuk nem annyira zavaró a dolog, hogy külön elemzést érdemelne, de azért annak a nyavalyás patch-file-nak a letöltése még így is erősen ajánlott.


Ez a Vasudan sem értett a szép szóból, úgyhogy hatásosabb eszközökhöz folyamodtam

Lila ég, rózsaszín robbanás - azért a legtöbbször nem ilyen Barbie-színezetű a játék

EZ IGENI

Alig hiszem, hogy mindezek után hosszan kéne áradoznom a játékról: a mellékelt képek és épületes bölcselkedésem alapján már sejthető, hogy a Freespace a maga műfajában a legjobbak egyike. Vagy tán a legjobb? Ami a grafikát és a kezelést illeti, feltétlenül. Ami viszont a háttértörténetet illeti, már korántsem ily rózsás a helyzet. Ezt eddig nem is igen boncolgattam, mivel túl sok mesélnivaló nincs róla. Vannak az emberek, vannak az ügyeletes rondaságok, s hirtelen felbukkan egy idegen faj. Ezt az ötletet már igen rég elsütötték a Star Trekben, úgyhogy nem is kommentálnám bővebben. Szóval a körítés lehetne eredetibb is, na... Mindezek ellenére én mindenkinek csak ajánlani tudom a Descent: Freespace-t, mint az utóbbi idők egyik legkellemesebb meglepetését. Csak azt tudnám, hogy mi a fenére utal az a "Descent"? **(Arra, hogy a játék fejlesztői csinálták a két Descentet is, egyébként pedig az utolsó pillanatban Conflict: Freespace-re változtatták a nevét – C)**

T.J.


E külső nézeti kép a kissé szögletes aszteroidák ellenére is igen impresszív


Az aszteroida-vadászat nem túl heroikus küldetés, de legalább addig sem kell a gaz Shivanokkal hadakozni

descent: freespace

Interplay/Parallax Software
http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 8xCD, Win 95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D gyorsító kártya

Ha társbérletben is, de a Freespace az űrszimulátorok királya

93%

EMERGE

VÉSZHELYZET, AVAGY RO

Mi jut eszedbe arról a szóról, hogy vészhelyzet? A TV-ben futó, George Clooney nevével fémjelzett sorozat? A válasz Ross, napilap a következő fejléccel jelenne meg holnap: "Félelmetes orkhorda ragadta ki a hajléktalanok kezéből a félkemény hotdogot a Nyugatinál" (bár igaz, ami igaz, van pár olyan újság, amiben ez a főcím már fel sem tűnne...). Az Emergency egyik legnagyobb pozitívuma, hogy olyan mindennapi (bár ez hála Istennek, nem szó szerint értendő) eseményeket próbál szimulálni, amelyek akármelyik pillanatban akár velünk is megeshetnek. Nagyon derék, hogy a 16 Tons Enterta-



05-ös esküvő lesz nemsokára, bár a tűzoltók szemmel láthatólag nemcsak háztűznézőbe jöttek

hogy: orvosunkra és mentőseinkre mindig szükségünk lesz. A másik elkerülhetelen emberkénk a rendőr – nélküle sem tudunk semmit kellőképpen megoldani. Amennyiben szükségünk van rá, a triumvirátus harmadik tagja is belép a képbe – ő a tűzoltó. A felhasználható járművek és segédeszközök listája igen nagy, de szerencsére ezek nagy része az éppen aktuális küldetés függvénye, így csak az adott szituációban vehetjük hasznát.

A kezelőfelületet leginkább egy real-



Egy reptéri katasztrófahelyzet minden Airplane-rajongó szívét megdobogtatja

gyorsaságon, és a feladatok megoldásának helyes módján, alkalmazásán, illetve sorrendjén van.

Hogyan is működik a dolog? Első fel-

ööö, elnézést: rossz, legalábbis a mai naptól kezdve. Megjelent ugyanis az Emergency című játék, mely reményeim szerint legalább akkora nyomot hagy majd maga után a számítógépes játékok között, mint az említett filmsorozat az unalmas estéiket szappanoperák vizsgálgatásával töltő, unatkozó hölgyekben.

Nagyon sok olyan játék jelenik meg mostanában, melynek témája a valós életre vetítve enyhén szólva is kisebbfajta kacagást vált ki egy földhözragadtabb emberből. Eléggé meglepő lenne mondjuk, ha holnap leszállnának a Predatorok, hogy egy rakomány Alient zúdítsanak a békésen strandolók nyakába, vagy például az egyik

inment) igencsak ráérzett arra, hogy a játékok piacán az itt kínálkozó űrt betöltse, azaz egy stratégiai játékkal emléket állítson azoknak a névtelen hősöknek, akik nap mint nap készen állnak arra, hogy segítsenek a bajba jutottakon. (Ígérem, a továbbiakban némileg kevesebb pátosszal adom elő a mondókámat.)

Miről van szó tulajdonképpen? A feladatunk különféle balesetek, veszélyes és zűrös helyzetek, zavargások megoldása illetve elhárítása lesz. A paletta elég széles: az egyszerű (mármint annak, akivel még nem történt ilyen) autóbalesettől kezdve a jelenleg éppen aktuális futballhuliganizmus elhárításáig minden előfordul, mi szem-szájnak (és persze bulvárlapnak) ingere. Embereink és eszközeink skálája igen széles. Rendőrmodorban úgy is fogalmazhatnék, hogy "általában minden helyzetben valószínűsíthető sebesültek előfordulásának esete", de mi maradjunk inkább olvasmányosabb stílusnál, úgy-



Rendszerint ez a vége, ha valamelyik farmer az országúton akar hazatérni a falujába



A futballhuligánok felborzolt kedélyeit a vízágyúk rendszerint gyorsan lehűtik

time stratégiájához tudnám hasonlítani, bár a játék jellegéből adódóan vannak azért különbségek. (Mily nyomorult is lenne a rablók élete, ha valaki meglátván őket, a zsebéből elővarázsolt ötezresből építhetne egy rendőrt!) A hasonlóságot maga az irányítás módja hordozza magában – az egér segítségével mozgathatjuk, irányíthatjuk egységeinket, a speciális parancsokat pedig egy menüből érhetjük el. Ebből adódóan a kezelés pofon egyszerű, a hangsúly itt inkább a

adatunk a szituáció felmérése, ebben némely küldetés előtt egy helyre kis animáció is segítségünkre szolgál, de sokkal precízebb kiindulási alapot szolgáltat a szöveges információ. Fel kell mérnünk, hogy a bevethető emberekből és gépparkból mire lesz szükségünk a helyzet orvoslásához. Van ugyebár egy vagy több főhadiszállásunk, ahol ki választhatjuk a járműveket és legénységüket. Ha összeállítottuk a csapatot, indíthatjuk őket a helyszínre – itt különféle furmányos

egérmozdulatokkal megoldjuk az esetet, majd hazafelé vesszük az irányt. Igen egyszerűen hangzik, de azért nem ilyen könnyű a dolog.



A mentés nagy erőkkel folyik, de úgy látszik most már víznek is kellene

NCY

S DOKTOR FÖLDÖN-ÉGEN

Az első és legfontosabb ellenfelünk az idő. Az a mondás járja, hogy az idő pénz, de ezt itt nyugodtan átfogalmazhatjuk: az idő emberélet, és nem utolsó sorban Game Over. Amennyiben a sebesültek nem részesülnek a megadott időn belül megfelelő ellátásban, illetve idejében nem tudunk elhárítani egy veszélyforrást, már bukjuk is a küldetést. Ez végülis teljesen korrekt megoldás, a valós életben sem várhat egy fuldokló órákat a fel-, illetve meg-, esetleg kimentő seregre.

A második feladatunk a szakemberek helyes alkalmazása – itt nemcsak arra kell gondolni, hogy megfelelő számú embert vessünk be, hanem az illetékes személyt az illetékes helyen használjuk. Persze, lehet azt mondani, hogy senki sem olyan lipót, hogy egy lakástűzhöz egyetlen orvost hívjon, akinek egy szál fecskendője nem igazán kielégítő az oltáshoz. Viszont nagyon meg fog lepődni az a játékos, aki az orvosa és áldozata közös siklórepülésénél gondol majd csak arra, hogy nem ártott volna pl. a kiömlött üzemanyagot előtte egy tűzoltóval semlegesíteni. Ez persze csak egy egyszerű példa volt, ennél sokkal komplexebb, összehangoltabb munkára is szükség lesz majd a bevetések során. Egy áruházi robbanásnál először a bámészkodókat kell elhessegetni (sajnos itt még nincs vízágyúnk…), majd egy égő kocsironcsot eloltani és eltávolítani, az elektromos hálozatot kikapcsolni a szivárgó gáz robbanékony volta miatt, majd csak ezután következhet a tényleges mentés és ápolás. Mindezt még tetézi, ha nem a megfelelő szerszámokat hoztuk magunkkal, ugyanis újabb értékes perceket veszthetük, amíg az utánpótlás ideér – egyszóval nem lesz egyszerű feladatunk. Nagyon ötletesnek tartom, hogy nem kizárólag hozott anyagból dolgozhatunk, hanem a helyszínen lévő egy-két dolgot is felhasználhatunk (pl. mentőövek, tűzcsapok).



A kikötői scenario eleje: itt még nyugodt az idill

Hogy mégis legyen valamiféle megkötés, a játék készítői (szerintem feleslegesen) – kitalálták a pénz szerepét is. A küldetések után a hatékonysággal és a gyorsasággal egyenes arányban egy bizonyos pénzösszeget kapunk, és mivel minden ember és jármű bevetése kemény dolcsikba kerül, így nem költekezhetünk szabadon. Végülis nem rossz dolog, hogy nem csinálhatunk kényünkre-kedvünkre akármit, de nem igazán tartom humánus megoldásnak a pénz felvetését ott, ahol emberéletekről van szó. Szerintem jobb módszer lett volna az alkalmazható eszközök és emberek számának korlátozása – bár a végeredmény végülis egy és ugyanaz.

Összességében mintegy harmincegynéhány küldetéshez lesz szerencsénk, de akinek ez kevés lenne, azoknak elmondom mégegyszer, hogy ezek rendkívül ötletgazdagok, a fentebb említetteken kívül lesz még (a teljesség igénye nélkül) vízimentés, vidámparki baleset, karácsonyfatűz, eltűntek felkutatása, egy Forma 1-es versenypálya megtisztítása, majd a bekövetkezett baleset orvoslása.

A játék jellegéből adódóan tipikusan egyszemélyes, hacsak valaki nem az úttest vagy a tűzoltócsap meglehetősen hiperaktív szerepére hivatott, illetve nem kívánja a sebesült igen kis mozgásterületét beszambázni. Multiplayer opció tehát kilőve, de a küldetések igen nehézre sikerültek, ezért nem egy éjszakás darab a játék. Részemről eddig tíz pályán vagyok túl, de csak azért, mert itt a béta-verzió lepihen – sebaj, várom szeretettel az eredetit!

A grafikai kivitelezésre egy szavunk sem lehet – ugyan nem 3D-s, de legalább azt a kettőt jól megcsinálták. Nagyfelbontású, szépen rajzoltak a járművek és a hátterek, valamint a videók sem rosszak – talán az animációk sikerültek egy kicsit egyszerűre. A zene nem nagy durranás, de ide pontosan illik, a hangok pedig egy mai stratégiát idéznek ("Yes Sir!"). Szóval kellemes kis stratégia a sci-fi, fantasy és harci játékok tengerében.

K.Z.



Szabadstílusú bungee-jumping következik az emeletről

emergency

Topware/16 Tons Entertainment
http://www.topware.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Nehéz helyzetekre nehéz fiúk kerestetnek!

82%

Talán nem elhamarkodott kijelentés, hogy manapság PC-s teniszprogramból olyan kevés van (talán csak az egy Pete Sampras Tennist tudnám a közelmúltból megemlíteni), hogy érdemes igazán odafigyelni minden darabra. A Blue Byte talán ezt a hiányt szeretné pótolni legújabb próbálkozásával, ami a Game, Net & Match nevet nyerte a keresztségben. A játékot – mint ahogy az már a nevéből is kiderül – elsősorban az Internetes és a hálózati játékra tervezték, mégpedig olyan mértékben hogy ha a megfáradt szörföző netán üdítő játékra vágyik, akkor a GNM saját kikötőjében is horgonyt vethet.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Miután fotelünkben hátradőlve kényelmesen megszemléltük a mintegy 10 másodperces introt, lássuk milyen lehetőségeket takar a találó név. A Trainingben a gép



Ez a bal oldali fickó tiszta Pete Tapasz – milyen kár, hogy ti nem látjátok...

által kilőtt labdákat kell elütnünk, Singlesben egy gépi ellenfél ellen egy vagy több szettből álló mecscseket játszhatunk le, míg a Doubles opcióban ketten játszhatunk. A hab a tortán természetesen itt is a hálózati és Internetes játék, melyet a Network menüpontnál lelhetünk meg. Az említett egyes mecscseken kívül a játék természetesen tartalmaz még Tournament és Season opciókat is, amelyben időmilliomosok egy-egy tornát vagy akár egy teljes szezont is lejátszhatnak.

A Setup menüben igazíthatjuk gépünk tudásához a program paramétereit. Ez elsősorban a grafikára vonatkozik, ugyanis egy gyengébb Pentiumnak igencsak a torkán akad a falat néhány tereptárgy megrajzolásánál.


Édes Istenem! Egy hét lesz, mire visszahozzák ezt a labdát!

A készítők valószínűsíthetően pénzügyi okokból teljesen feleslegesnek tartották a teniszvilág kisebb-nagyobb nevei használatának megvásárlását, és a manapság dívó módszernek megfelelően hasonló hangzású nevekkel helyettesítették őket (lásd például Agassit Begassi néven, vagy esetleg Steffi Grafot Steffi Barellaként), illetve a játékoskérdést áthidalták egy egyszerű Player Create ponttal, ahol egy játszma kezdete előtt kedvünkre kreálhatunk mindenféle virtuális emberkéket: itt a fontosabb játékparamétereken kívül (ütőerő, tenyeres, fonák, stb.) egy rakás egyéb dolgot is megadhatunk (talán csak a vérnyomás hiányzik).



Egy prímán megnyesett labda a háló mögé – na erre varrjál gombot, testvér!

A GRAFIKA

A program természetesen teljes mértékben támogatja korunk követelményeinek elengedhetetlen kellékét, a 3D-kártyákat (tehát aki eddig nem tette, az rögvest szaladjon is el venni egyet...). A grafika mindezek ellenére több helyen is gázos, gondolok itt olyasfélékre, minthogy a nézőtér alkalmasint úgy fest, mintha egy egybeömlesztett pixelhalmazt egy felmosórongygyal végigdörzsöltek volna, és ez azért némi Streets of SC-feelinget von maga után a látvány terén. Ugyanez vonatkozik a játékosok mozgására is, ami helyenként borzasztó csúnyán lett animálva, függetlenül attól, hogy Motion Captured-technikával készítették. Ráadásul néha a program elfeledkezik egy-két textúráról, és ilyenkor átlátszóvá válik a szerencsétlen labdazsonglőr. Egyébként igazán érthetetlen számomra, hogy ha már egy program támogat valamilyen 3D-gyorsítót, akkor ugyan miért nem használták ki a lehetőségeit minél inkább. Gondolok itt például az igen látványos, mindazonáltal eléggé mezeinek számító Lens flare-technikára, amit néhány helyen igen kellemesen alkalmazhattak volna.

Viszont az mindenképpen jó poén, hogy a sikeres – vagy netán sikertelen – akció után testközelből szemlélhetjük játékosunkat, amint éppen aktuális hangulatának függvényében motyog valamit az orra alatt. A pálya szélén ülő kommentátor természetesen itt is élőben közvetíti az eseményeket.

A bíró áldásos tevékenysége ellenére, a számítógépes sportszimulációk jó szokása szerint a gép egy idő után "automatikusan" elkezd csalni. Gondolok itt a visszaadhatatlan labdákra és hibás ütésekre, melyeknek leginkább csak boszszantó okai lehetnek, de az sem ritka hogy a gép rettenetes sebességgel üti vissza a labdát és ezáltal teljes képtelenség visszaadni azt. Megoldás? Easy mode...

Szokás szerint menet közben is több kameranézet közül választhatunk, melyek közül a használhatóbbakat említeném meg: auto view (automatikus kamera), player view (a játékos szemszöge), bird's view (madártávlati nézet) – a többit csak akkor javaslom, ha popcornt majszolni ültünk a monitor elé, nem játszani.

A talaj szempontjából négy különböző pályán játszhatunk: Clay (salakos), Grass (füves), Carpet (műfű), és végül Concrete (beton). A pálya kidolgozottságára nem lehet panasz, mert nagyon szép a textúrájuk (a teremben történő játékban például csillog is a padló). (Azt persze mondani sem kell, hogy mint a legtöbb sportprogramban, a pályát övező reklámtáblákon itt is véletlenül a Blue Byte programok nevei sorakoznak...)

SZERVA ITT, CSERE OTT

GAME, NET & MATCH

A játékosok rengeteg különböző ütésmódot tudnak használni, melyek következtében jóval élvezetesebb a játék, mint az átlagos teniszprogramok körében. Állítgathatjuk a játékosok adatait is, de ezekkel inkább csak a gyakorlottabbak bíbelődjenek, mert egy amatőr egy addig tökéletesnek hitt játékost pillanatokon belül leírhat a közepes (vagy még annál is gyengébb) kategóriába.

TIPPEK

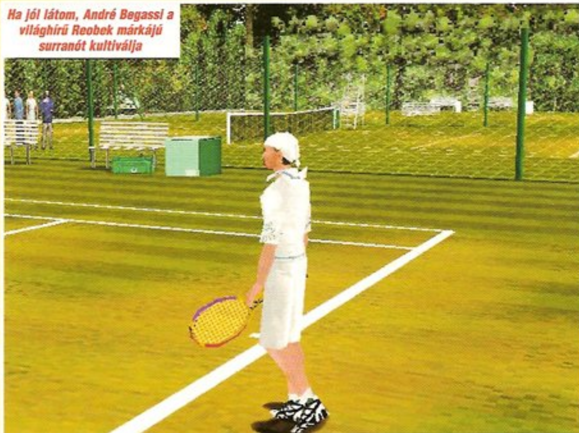
Megemlíteném még néhány tippet is. Például ha egy kicsit sokszor adjuk vissza a labdát a gépnek, ennek hatására lejön a hálóig és taktikát vált: őrült módjára iszonyatos erővel és sebességgel vágja vissza a labdát. Ekkor célszerű a pálya közepére menni, és kivárni a megfelelő labdát, amit utána szép gyorsan jól előre kell ütni. Erre aztán szerencsétlen nem tud mit tenni, és természetesen mi kapjuk a pontot is. A második tipp, már nem is igazán tipp, csak egy jótanács. Ha az ellenfél szervál, nyilván megpróbálja úgy adni a labdát, hogy mi azt a lehető legkevésbé legyünk képesek visszaadni. Ekkor álljunk vele ellentétes irányba, mert ennek rendszerint az lesz a következménye, hogy az ellenfél szervája vagy a hálót fogja érinteni, vagy – szerencsésebb esetben – szépen el is hal benne.

Harmadik tippem a saját szervákra vonatkozik. A szervákat mindenképpen érdemes a komolyabb megmérettetések előtt rendesen begyakorolni, mert – akár csak a valóságban – egy jól adogató vagy a szervákat jól fogadó játékos legalább 50% esélytöbbbel indul. Szervánál célszerű ászra menni (legalábbis első próbálkozásnál), vagyis a célkeresztet valahová a vonal mellé irányítani, mert nyilván ezeket a labdákat fogja az ellenfél a legnehezebben visszakanalazni.

STÍLUSOSAN: TIE BREAK

A program a maga neméhen távolról sem nevezhető egyedülállónak, mindenesetre sokat dob a hangulatán a hálózati és internetes játéklehetőség. Az mondjuk már kevésbé hangulatos, hogy normálisabb installnál majd 220MB helyet igényel, de legyünk optimisták: ha nagyon megerőltetik magukat, akár 3-4 CD-re is széthúzhatták volna a játékot... A hanghatások és a midi-zene az elfogadható kategóriában versenyez, akár hangulatosnak is felfoghatjuk őket. A gépigény keveséke jóindulattal és kesernyés szájízzel korrektnek mondható. Minimálisan egy P133 kell neki 2MB-os videókártyával, de mint már fentebb említettem, csak és kizárólag 3D-kártyával (Direct3D-t támogat) hozza ki az igazi formáját. Gyorsítókártya nélkül időnként egy P166-on is kegyetlenül szaggat. Az irányítás billentyűzetről (kurzor billentyűk és a space) vagy joystickkal történhet, ha viszont nincs legalább egy joyunk, akkor egyből le is mondhatunk az egy gépen történő páros játékról. A kezelés túlzott egyszerűsége esetünkben nem jelent különösebb minimum artot: mivel az ütés milyensége a labda és az ütő egymáshoz viszonyított helyzetének a függvénye, alkalomadtán egy-két bravúros mozdulat bemutatásához is szerencsénk. Mindent összevetve alapvetően egy középkategóriás játékkal állunk szemben, amely nem tartalmaz semmi kiemelkedő újdonságot – de amit tartalmaz, az becsületes iparosmunka. A grafikán még mindenképpen finomíthattak volna egy kicsit, továbbá nem ártott volna nagyobb mértékben kihasználni a 3D-kártyák képességeit. Az összhatás mégis kellemes, mert maga a játék jól játszható. Sportjátékok rajongóinak mindenképpen ajánlható (ha más nem, kipróbálásra), a többieknél pedig ízlése-válogatja.

(A végére még egy megjegyzés az Internet-kapcsolattal rendelkezőknek: mindenképpen érdemes benézni a www.bluebyte.comra, mert egy rakás, a játékkal kapcsolatos info várja az oda betérőket.)


Ha jól látom, André Begassi a világhírű Reobek márkájú surranót kultiválja


Steffi Barella a szervák fogadását gyakorolja üres perceiben

game, net & match

Blue Byte
http://www.bluebyte.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Becsületes iparosmunka, de semmi különös

74%

MAXIMUM MULT

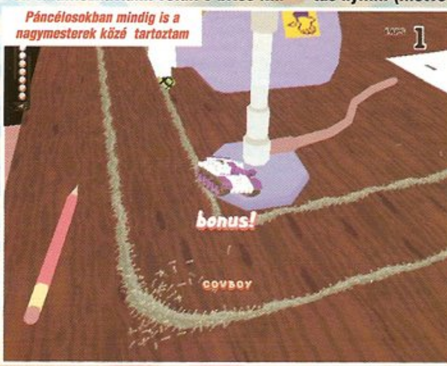
Nem tudom, ki hogy van vele, de különösen borongós szombat délutánokon nekem néha kedvem támad, hogy miniatűr méretűre zsugorodva bepattanjak egy jó kis homokfutóba, és hatalmas gázfröccsökkel végigszáguldjak a lakáson. Milyen jó is az, amikor az ebédlőasztalon egy vakmerő kormánymozdulattal kicselezem a szembejövő sótartót, farolva kitérek a mustáros üveg elől, majd egy szalvétán megdobva a járgányt, máris a kutya füle alatt száguldok diadalmasan a célegyenes felé! Akinek esetleg hasonló gondolatai támadnának, nem kell feltétlenül napszúrásra vagy heveny másnaposságra gyanakodnia – mindössze arról van szó, hogy nem kapta meg a mindennapi betevő Micro Machines-adagját.

A Mikrojárgányok hosszú és dicsőséges történelmet tudhatnak maguk mögött. (Igen, ez esetben ez nem történet, hanem történelem.) Először 1990-ben találkozhattunk velük 8 bites Nintendokon, és akkor még Californian Beach Buggies néven robogtak. Ma ismert nevüket nem sokkal ezután kapták, amikor egy amerikai játékkonszern kiváló reklámlehetőséget vélt felfedezni a játékban. A névről egyébként talán kevesen tudják, hogy az USA-ban legalább olyan jól ismert játékmárka, mint nálunk mondjuk a Matchbox. PC-ken 93-ban tűnt fel (teljes két floppy terjedelemben!), amit '96-ban követett a Turbo Tournament alcímet viselő második rész egy szerkesztővel megspékelve – most pedig berobogott CD-inkbe a harmadik is. Egyébként ennek az örvendetes eseményenek már épp ideje volt: a PlayStation-verzió már egy éve kint van a piacon, és hetekig trónolt az eladási listák élén – nekünk miért kell ennyit várnunk egy kis mókára?!

Az első és legfontosabb változás az, hogy teljesen eltűnt a 2D, és a flúgos futam most már teljes 3D-ben zajlik. Ennek megfelelően CodeMastersék szakították a felülnézettel is: a térérzetet nagyban növeli, hogy az MMV3-ban már "lebegő" kamerát használtak, azaz mindig abból a nézetből látjuk a pályát, ahonnan a legjobb kilátás nyílik. (Illetve ez így nem pontos: a *lehetőségekhez képest* legjobb kilátás.) Ez persze csak a két legszembetűnőbb változás, a szerzők dicséretére legyen mondva, hogy a grafikai modernizálást úgy hajtották végre, hogy közben nemcsak hogy megmaradt a játék legfőbb erénye (maga a JÁTÉK), hanem még bőven hozzá is tettek.



A főmenü sajátosan debil bája már megadja a játék alaphangulatát



Páncélosokban mindig is a nagymesterek közé tartoztam

A verseny most is a szokásos meghökkentő környezetben zajlik, amiben az a meghökkentő, hogy a minijárgányok annyira hétköznapi dolgok között száguldoznak, mint mondjuk egy vizespohár, egy napszemüveg vagy egy melltartó. Senki sem vádolhatja szűkmarkúsággal a szerzőket, ugyanis 32 különböző mikromasina vonul fel a játékban: buggyk, tankok, rendőrautók, monster truckok, motorcsónakok – hogy a többi gyanús szerkezetről már ne is beszéljünk.

Ugyanez a bőkezűség jellemzi a pályák számát is, amiből 48 van, többek között biliárdasztal, strand, ebédlőasztal, periódusosrendszer, kiskertünk – és így tovább. A pályákban egyébként az a legcsodálatosabb, hogy mindegyik teljesen más környezetben játszódik, és teljesen új atmoszférát teremt a játéknak. A teljesen más versenyzési stílusról már nem is beszélve… Újdonsült játékosok Cherry Autósiskolájában sajátíthatják el a kezelés rejtelmeit. Ez egy NAGYON komoly egy kurzus, sokban emlékeztet a gépjárművezető-képzés mai állapotára: a szőke poligonlányka harsány üdvrivalgása közepette megtanulhatunk gázt adni, kanyarodni és fékezni. Figyelembe véve a jelenlegi közlekedési állapotokat, az utóbbi a valós életben szemlátomást nem tananyag, a játékban azonban szükség lesz rá.


Kiegyenlített erőviszonyok – most akkor figyelhetünk a pályára is…

Mindenekelőtt egy karakter kiválasztása a feladatunk, akit későbbi felhasználásra később el is menthetünk. Egyes játékban a Challenge a hagyományos verseny, amelyben négy komputer irányította mikrojárgány ellen indulunk harcba. Ha a verseny végén az első két hely valamelyikén végzünk, akkor továbblépünk a következő pályára – egyébként elvesztünk egy életet, és újra kell futnunk a pályát. Ha a háromkörös verseny végeztével a mi járgányunk gördül át elsőnek a célvonalon, diadalmas ugrabugrálásba kezd és egy bónuszjárgány (Prize Car) lesz a jutalmunk. Ezeket a bónuszokat karakterek továbbviszik magukkal. Komolyabb megmérettetések előtt pedig a Test Drive-futamokban próbálhatjuk ki őket.

Az egyes játék másik klasszikus módja a Head to Head, amelyben egy kiválasztott komputer ellenfél ellen küzdünk. Az elsődleges cél az, hogy a bal oldalon látható nyolc lámpa közül minél többet a saját színünkre váltsunk azzal, hogy verseny közben minél jobban lehagyjuk az ellenfelet. Ha annyira megelőzzük, hogy lecsúszna a képernyőről, akkor bónuszt kapunk (vagyis az ő lámpáiból egy átszíneződik a mi színünkre), és a verseny egyvonalból folytatódik tovább. Ha az összes lámpát átszíneztük a saját színünkre, akkor azonnal megnyertük a versenyt, egyébként pedig az a győztes, akinek a harmadik kör végén több lámpája van (döntetlen esetén "hirtelen halál" következik, vagyis a következő bónuszt elérő versenyző lesz a győztes).





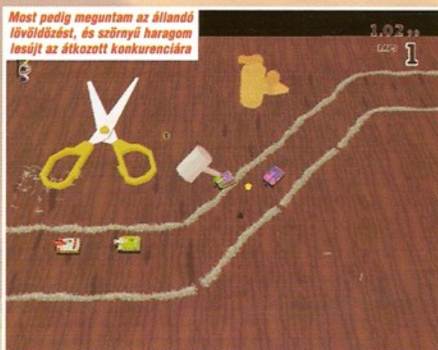
A harmadik versenymód a Time Trial, ahol az idő lesz az ellenfél: megadott időn belül kell teljesítenünk a pályát. Bónusz járgányt azzal nyerhetünk, ha megdöntjük a pályarekordot. A vidámság netovábbja a Time Trial Challenge, ami a nevében szereplő két stílus keveréke, azaz nemcsak a többi versenyző, hanem az idő is ellenfél. (Fanatikusok mindenképpen nézzenek be a CodeMasters site-jára, ahova vállalkozó kedvűek fel is tölthetik legjobb időeredményeiket.)

A játékban a többiek szokásos leszorításán kívül még számos apró trükköt is bevethetünk a győzelem érdekében. Például rögtön indulásnál turbórajtot vehetünk, ha a start előtt 1-2 másodperccel a startot jelző pittyenés előtt kezdjük el nyomni a gázt (ha viszont túl sokáig nyomjuk, akkor lajhárként indulunk).

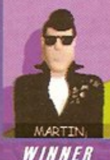
Egy másik hatásos technika bizonyos technika az ugratás használata, amellyel az ugratókat nagyobb sikerrel vehetjük, sőt, ha az ugrató végén használjuk, hatalmasat repülhetünk.

Ugyan minden pályán van kijelölt nyomvonal, de nem rossz ötlet, ha a kanyarokat levágva próbáljuk a többieket megelőzni. Ha túl nagy kanyart vágnánk le, akkor büntetést kapunk: visszakerülünk a pályának arra a pontjára, ahol elhagytuk a nyomvonalat.

A legjobb móka azonban a különböző extrák megszerzése. Azonkívül, hogy egyes masinák már eleve rendelkeznek fegyverekkel (például a tankok lőhetnek előre, és aknákat pakolhatnak maguk mögé), a pálya különböző pontjain szétszórt zöld csomagoknak hajtva, egy ideig valami spéci fegyverhez (hatalmas kalapács, amivel szétverhetjük az előttünk haladókat; markolókar, amivel magunk mögé hajíthatjuk a minket megelőző szemtelen versenyzőket; erőtér, aknák, tűzgolyók – amikhez kommentár talán nem szükséges, és így tovább) juthatunk, amelyekkel igen kínos pillanatokat szerezhetünk a többieknek.



Most pedig meguntam az állandó lövöldözést, és szörnyű haragom lesújt az átkozott konkurenciára



Taktikai megfontolásból álnéven versenyzek és jelentősen elmaszkírozva

A MicroMachines legerősebb része azonban most is a multiplayer játék, hiszen elsősorban arra készült, hogy ismerőseinket vagy családtagjainkat tudjuk bosszantani vele. Természetesen van Internetes és hálózati játéklehetőség is maximum nyolc játékosnak, de már egy gépen is játszhatunk kieséses versenyt vagy bajnokságot akár hatan is (ketten a billentyűzetről, négyen pedig gamepaddel). Nem akadály a kontrollerek hiánya sem, mert Party Playben már csak a billentyűzetről is kiválóan szórakozhat egy kisebb csoport.

A Micro Machines-sorozat tagjainak grafikájáról rendszeresen Süsü, a sárkány szokott eszembe jutni: olyan bumfordi az egész, mégis: nincs aki ne szeretne bele egy perc alatt! Szép példa egyébként arra, hogy nem kell 400MHz-es PentiumII és Voodoo2 ahhoz, hogy JÁTÉKOT csináljon egy csapat. Mondjuk 320*200-ban a látvány azért hagy némi kívánnivalót maga után, de 640*480-ban kiváló sebességgel megy egy P133-on is, 3D-kártyával pedig már egész konszolidált látványt nyújt mindenkinek, aki hajlandó megszokni ezeket a színeket... Amivel abszolút nem voltam kibékülve, az a hang volt (effektek és zene együttesen). Ez az audioélmény stílusát és minőségét tekintve abba a kategóriába tartozik, amit TJ koma előszeretettel illet A "kritikán aluli" titulussal. Egész egyszerűen: borzalmas...

A játékot nem méltatom, azt mindenki megteheti saját maga, ha egy délután eltölt előtte néhány ser és cimbora társaságában. Magamból kiindulva javaslom a cimborákat, mert a hozzám hasonló "ügyességi zsenik" a számítógép ellen nehezebb pályákon már nem sok babért fognak aratni (de még kórót se nagyon). Az ilyen társas összejövetelek egyébként kiválóan alkalmasak az edzettebb játékosok baráti körének gyors leépítésére...

CoVboy



Nem elég, hogy az utolsó vagyok, de még le is fogok esni az asztalról

micro machines V3

CodeMasters
http://www.codemasters.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsító

5-105 éves korig mindenkinek, aki csak játszani akar!

89%

CINKELT LAPOK

BLACK DAHLIA (3. rész)

■ Az a roppant érdekes hely, ahová a transzba esés után kerültünk, mindössze egyetlen helyből áll. A barlang közepén egy hatalmas kád áll, amelynek peremén különféle ábrákkal megjelölt kavicsok hevernek. A kavicsokat a kádba dobva utazást teszünk a múlt, a jelen és a jövő egy-egy darabjába: Louie-t és Ernie-t látjuk, amint a missziósházban zsugáznak, aztán ismét Louie-t, amint még egy darabban hazatér padlásszobájába, az irodai asztalán szunyókáló Penskyt; saját magunkat, amint Cassy transzba ejt, stb. A két új helyszín sem igazán új, ha valaki hirtelen felbuzdulásból megnézte a bizonyítékok átvizsgálása után megjelenő két új helyszínt: az egyik a Kingsbury Runnál levő csatornabejárat, ahova régi öreg barátunk (a kedves bácsi a nagy bárddal) éppen Louie komát terelgeti befelé; a másik pedig a másik azonosított áldozat, Angelo Santini szobája, ahol azt látjuk, hogy Angelo elrejt valamit a fal alján levő rejtekhelyre. Miután kimoziztuk magunkat, az Esc megnyomásával ébredjünk fel a transzból, majd csevegjünk egy kicsit Cassy-vel a látottakról. Azt mondja, hogy a kavicsok totemszerű, misztikus tárgyakat jelképeznek, és ezek keltik életre álmainkat.



■ Ha még nem tettük volna, épp itt az ideje, hogy megnézzük az új helyszíneket, kezdjük mondjuk Angelo házával. A kedves mama szerint a rendőrök már mindent felforgattak, és úgysem fogunk semmit sem találni, de a transzmozi után mi már tudjuk, hogy azért ez nem egészen így van. Miután Angelo mamája kisétált, mindenekelőtt kapcsoljuk le a világítást, mert ha sötétben húzgáljuk az ablakokat fedő rolettákat, akkor a jobb oldalin az utcai lámpa egy tárgyat világít meg a túloldalán: egy fotót Louie-ról és Angeloról a Raven Roomban – természetesen még felszeletelésük előtti időkből. Míg Jim azon elmélkedik, hogy mit is kereshetett a torzós gyilkos két áldozata a Ravenben, kapcsoljuk fel a lámpát. Ha már láttuk a transzmozit, akkor a szoba végében megtaláljuk Angelo rejtekhelyét. A titkos rekeszben egy rövid, legendákkal tűzdelt történelemlecke mellett (ezt a hosszas iromány nem árt alaposan átolvasni, mert egyrészt kommentálja az eddigieket, továbbá egy csomó infot ad a továbbiakra) egy rúnákkal díszített borítékot találunk, benne Pensky Angelohoz írt levelével – és egy halom pénzzel. Miután a pénzt odaadtuk Angelo hálás mamájának, nézzünk ki a Kingsbury Runra.

■ Aha, megint a kedves öreg bácsi! Ma nyilvánvalóan szabadnapja van, mert egyedül igyekszik bejutni a csatornába – holnapig tán már nem mészárol le senkit. A rács kinyitásával ugyan némi problémái támadnak, de még így is sikerül egérutat nyernie főhősünk elől. A bátor ügynök azonban a nyomába ered... A csatorna természetesen egy mókás labirintus, amelynek feltérképezése egy külön szórakozás – a lényeg hogy az első keresztútnál forduljunk jobbra, menjük előre négy helyszínt, majd ott balra forduljva haladjunk egyenesen. Idővel egy ajtóhoz érünk, amely az ajtók rossz szokása szerint zárva van. A szemközt levő falon egy csomó cső és kerék található, amelyek igencsak véresek – jó nyomon vagyunk tehát. Az ajtót úgy tudjuk kinyitni, ha a kerekek forgatásával úgy állítjuk be minden csőben a nyomást, hogy az összes kijelzőn azonos érték legyen (PRESSURE). Az ajtó kinyílik, de sok örömünk nincs benne: mögötte ugyanis egy újabb zárt ajtót találunk. Az ajtó közepén levő kereszt alakú ábráról Jimnek eszébe jut valami: pont olyan az alakja, mint von Hess medáljának.

■ Menjünk vissza Winslow irodájába, ahol a derék FBI-ügynöknek eszébe jut, hogy mintha találtak volna egy medált von Hessnél. Mivel nincs semmi bizonyítékunk rá, hogy ez a tárgy összefügghet a Thule Testvériség utáni nyomozásunkkal, Winslow nem is akarja odaadni – így tehát kénytelenek vagyunk kitálalni neki az ügyet. Winslownak felcsillan a szeme, és hajlandó alkut kötni: ő is velünk jön, és ha valami értékes nyomra bukkanunk, akkor övé a dicsőség a torzós gyilkosság megoldásáért, a miénk pedig a Thule-ügy felgöngyölítéséért. A csatorna nem igazán tetszik neki, még kevésbé az, hogy miután kinyitottuk az ajtót, furcsa gázok kezdenek ömleni az szobrokból. El is kocog könnyíteni a gyomrán, mi pedig nekiállhatunk a következő ajtó zárkombinációja feltörésének, ahol a pöcköket kell addig birizgálni, míg az összes nyelv ki nem akad (BARBELL). A következő ajtó már tényleg tökéletesen zárva van, és még rejtvényt sem kapunk hozzá. A kamra bal oldalának felső részén viszont felhúzódzkodhatunk a szellőzőrácsra, ami – minő meglepetés! – pont a Raven Room hátsó szobájára néz. Odabent a kedves bácsi éppen átöltözik, és kedvenc talizmánját beakasztja az üveges szekrénybe, amelyet a kredencen álló gyertyatartóval nyit ki.



■ Szemrevételezzük tehát ismét a Raven Room hátsó szobáját, csak most a másik irányból. A forgó italrezervoár felől már nem tudunk bejutni, így tehát kénytelenek leszünk megfejteni az ajtó nyitásának rejtélyét. Origami-rajongóknak kellemes perceket okoz majd von Hess meghívójával megfejteni a kombinációt (TRIANGLE). A bal oldali gyertyatartó természetesen egy újabb rejtvény megoldása után változik kulccsá: a gyertyatartó nyelének négy részét addig kell ide-oda forgatni, amíg a tartó alján levő összes pöcök teljesen kiemelkedik a tartó talpából (NIMBLE). Miután a szekrény feltárult, vegyük magunkhoz a karmos kezet formázó zöld talizmánt, majd sétáljunk vissza Cassyhez.



■ Miután újból transzba estünk, a titokzatos kád peremén megjelenik a talizmánnak megfelelő kavics, amivel egy új álomképet láthatunk. Ebben természetesen kedvenc öreg barátunkat látjuk, amint második kedvenc szórakozásának hódol: olvasgat. Idővel visszateszi a könyvet a polcra, majd egy másik könyvet meghúzva kinyit egy titkos ajtót és lesétál a lépcsőn, ahol valami igen kellemetlen dolog történik vele...

■ A transzból ébredve Jim azonnal Merylohoz rohan, hogy elújságolja neki felfedezését: megtudta, hogy hol rejtőzik a torzós gyilkos! Ketten galoppoznak el tehát a Raven Roomba, ahol mindössze annyi a teendőnk, hogy megrángassuk a könyvespolc szélén álló könyvet, és már siethetünk is lefele a ruhásszekrény mögötti lépcsőn. (Asztrológia iránt fogékony játékosok persze előbb azért vetnek egy alapos pillantást a könyvszekrény melletti faliszőnyegre, és alaposan az eszükbe vésik a bolygók állását.) Odalent meghökkentő látvány fogad bennünket: néhány véres bárd és darabolós öreg barátunk. A tájkép azt mutatja, hogy ez a kettő nemrég találkozott egymással, mert az öregúr meglehetősen szétszórt képet mutat a helyiség közepén álló oltáron. Merylo enyhe szkepszissel megjegyzi, hogy megvan a kilencedik áldozat is, bár Jimnek nem egészen gömbölyű a dolog: bizton tudja, hogy az öreg volt a torzós gyilkos – de ki az ördög darabolhatta fel őt? Bárki volt is, magával vitte Landulph pálcáját, tehát a Fekete Dáliának nyoma veszett. Míg ezen elmélkedünk, beront a Ness és Winslow vezette FBI-különítmény és heveny vita alakul ki arról, hogy kié is a dicsőség, kinek van házkutatási parancsa, meg hasonlók. Rövidesen megjelenik egy rendőr, és valamit Ness fülébe súg, aki drámai bejelentést tesz: Roosevelt elnök most közölte a rádióban, hogy a japcsik Pearl Harbort bombázzák – az USA belépett a háborúba...

■ Itt egy kis intermezzo következik. A Raven Roomban történt eseményeket eltussolták, a gyilkosságsorozat véget ért, és újabb bizonyítékok nem kerültek elő az ügy kapcsán. A COI-t beolvasztják az OSS-be, a Stratégiai Hírszerzés Hivatalába (a mai CIA elődje), Jimet pedig visszarendelik Clevelandből. A háború alatt különböző feladatokat teljesít, de Winslow is jelentős karriert fut be, már amennyiben üres perceiben Roosevelttel fotóztatja magát.

■ A történet 1945. áprilisában folytatódik. Az amerikai hadsereg elfoglalta Nürnberg városát, ahol is egy különleges osztag a III. Birodalom titkos kazamatákban elrejtett iratai és cuccai után kutat. A kutatás során egy hatalmas, felrobbanthatatlan acélajtóra bukkannak, amelyen különféle csillagászati ákombákomok találhatók. A helyszínre érkezik Jim Pearson százados, a misztikus hókuszpókuszok avatott szakértője...

■ Az ajtón levő gombokkal a bolygóknak ugyanazt a konstellációját kell beállítanunk, mint amit a Raven Room falán függő szőnyegen láthattunk (SUNSPOT). A boldogság nem kimondottan

RR RIDES AGAIN

Lévén az engine gyakorlatilag változtatás nélkül maradt, a szerzők talán ugyanilyen hagyománytiszteletből nem akartak eltérni a cheatektől sem: ugyanazok ugyanis, mint az első részben. Van belőlük egy csomó, itt csak a legfontosabbak közül szemezgetünk (csak simán, menet közben kell bepötyögni őket):

RDELVIS:	"A Király él!" – azaz sérthetetlenség be/ki
RDKEYS:	az összes kulcs felvétele
RDAMMO:	az összes fegyver és lőszer
RDALL:	minden fegyver, lőszer, kulcs és tárgy
RDCLIP:	noclip, át lehet menni a falakon és zárt ajtókon (ha a fal mögött nem volt helyszín, akkor tolatni kell, hogy ne fagyjon le)
RDRT:	Erdőhasznosítási és Értékesítési Részvénytársaság...

nagy, mert az ajtó mögötti kamrában három zárt széf (egyben három újabb rejtvény) fogad bennünket. Az első széfnél a középen álló "joysticket" kell olyan pályán mozgatni, ami a zár négy reteszét kinyitja (LADYBUG); a második széfnél a kilenc zárhoz kell párosítani a megfelelő kulcsokat, ami azért mókás, mert a kulcsok közül nyolc több zárat is nyit (KEYPUNCH); a harmadiknál pedig a nyolc kapcsolót kell olyan kombinációba hozni, hogy a piros gomb nyomkodása után leereszkedő horog elérje a fogaskereket (GEAROIL). A széfek nyitásának sorrendje teljesen lényegtelen, mert az első kettő mindig üres lesz, a harmadikban viszont ott mosolyog a veszélyes fekete kavics – a Fekete Dália! Mihelyt



magunkhoz vennénk, rögtön megjelenik pár katonai rendőr, és Bradley tábornok utasításainak értelmében lefoglalja a hatalmas gyémántot...

■ A történet 1946 októberében folytatódik. Időközben Jim leszerelt az OSS-től, és külügyminisztériumi szolgálatba lépett. Itt a még bújkáló náci háborús bűnösök felkutatása a feladata. Egyik nyomozása során útja egy, az osztrák-svájci határon levő középkori kolostorba vezetnek – annak is a borospincéjébe, tehát nagy baj nem lehet... (Innen egyébként a játék kicsit átmegy Indiana Jonesba.) Kicsit sötét van, de a zseblámpa fényénél azért jól kivehető, hogy a pince boron kívül tele van a német birodalmi sassal díszített ládával. A lépcső tetején levő ajtó kémlelőlyukán kikukucskálva egy horogkeresztekkel dúsan ékített szobát látunk, két barátságtalan kinézetű fegyveressel – a kiutat tehát lehetőleg ne erre keressük. A pince végében egy kútnyílást találunk. A leereszkedés módja értelemszerűen a felette lógó kötél. Mivel ezt momentán nem érjük el, keressük meg a dobozok mögött a csigát, amelynek két kapcsolóját ellenkező állásba fordítva leereszthetjük a kampót. (Utána a jobb oldali kapcsolóval nem árt visszakapcsolni a racsnit, különben a leereszkedés egy kicsit túlzottan is gyors lesz.)

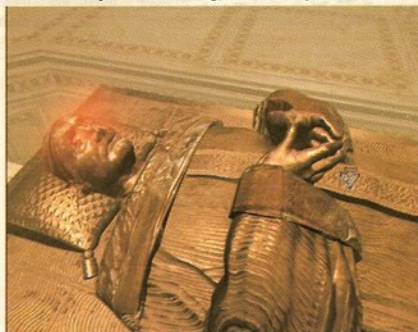
■ Egy újabb labirintusban találjuk magunkat. A hely természetesen a Santini irataiban is említett Odinnak szentelt pogány szentély, amelynek katakombáiba temetkeztek a Szentháromság istentelen lovagjai (mint látni fogjuk, voltak bőven). Miután fáklyát gyújtottunk, haladjunk előre és az elágazásoknál mindig jobbra addig, amíg az egyik helyen a jobb oldali falon egy kis beugrót vedekorált pogány oltárt találunk, amelynek lábánál levő dobozból magunkhoz vehetünk egy aranytárgyat. Haladjunk továbbra is előre és az elágazásoknál jobbra (vigyázat a beugróból kijövet a nézőpont arra fordul, amerről jöttünk, tehát meg kell fordulni!), amíg Jim egy halottaskamrához nem ér. A falon függő címer szerint a kőszarkofágban a rend heroldja nyugszik. A szarkofágot az imént felvett aranytárgy nyitja. Kattintsunk a fedélen levő rúnákra, hogy Jim feljegyezze őket, majd vissza a folyosóra, és megint előre és jobbra addig, amíg egy nagyterembe nem érünk. Itt kicsit bonyolódik a labirintus, mert több ajtón is ki lehet innen menni. A jó kijárat az érkezéskor pontosan szemben lévő ajtó. Ha ezen kilépünk az első elágazásnál forduljunk balra, majd a következő kettőnél jobbra – ha jól csináltuk, akkor egy újabb sírkamrába jutunk (ha nem, akkor idővel úgyis visszakeveredünk a kiindulási helyre). A falnak támasztott ütött-kopott pajzs alapján a lovagrend írnoka nyugszik a szarkofágban. Illetve nyugodott, mert valaki kirabolta a sírt, viszont itt felejtett egy maroknyi négyzet alakú követ. A Santini-iratok egyik legendája szerint egy pogány szertartás keretében az Odinnak szánt rituális áldozatokat egy itteni medencébe dobálták. Ez nyilván a falon levő kút lehet. Sok felálldozni valónk nincs, így tehát hajigáljuk be a kútba a köveket.



Ugyan Odin nem jelenik meg megköszönni az ajándékot, viszont láthatóvá válnak a cserepeken levő jelek, és egy puzzle-játék keretében négy rúnát állíthatunk össze belőlük (ROCK33). Miután Jim ezeket is feljegyezte, haladjunk tovább a folyosón, minden kereszteződésnél balra (itt egyébként már nem egészséges eltévedni, mert állandóan körbe fogunk járni). A következő állomás természetesen a fegyvermester sírkamrája lesz, akinek a szarkofágját egy scrabble-játék nyitja: addig kell tologatnunk a kőkockákat, míg a koporsó fedelét rögzítő négy pecket ki tudjuk húzni a négy sarokban (BLOCKHEAD). Az egykori fegyvermester jobb állapotban van, mint a többiek, neki a kardjáról kell leolvasnunk a rúnákat. Most már csak Landulph végső nyughelye van hátra (megint mindig balra). A nagymesternek már nemcsak egy kamra, hanem egy egész terem dukált, valamint egy mókás lépcső is a szarkofágjához. A lépcső annyiban mókás, hogy ha rossz helyre lépünk, akkor egy nyílvessző érkezik a semmiből, és nyomozásunk csúfos véget ér... (bal, jobb, jobb, középső, jobb, bal, jobb).

Jegyezzük fel az itt talált rúnákat is, majd vergődjünk vissza abba terembe, ahonnan több ajtó nyílt. (A lépcsőkön és a visszaúton szintén az idevezető útvonalon, de közben nem árt figyelni rá, hogy megfordultunk...) A terem végében egy oltárt találunk, körülötte négy oszloppal. Az oszlopokon sorakozó rúnasorokból szép sorban ki kell forgatnunk azokat a szavakat, amelyeket a lovagrend négy főrangjának a sírjáról szedtünk össze. Az oltár mögött feltárul egy titkos ajtó, és jöhet a hetedik CD...

■ A terem közepén levő emelvényen találjuk a Santini-legendák között is említett aranyszarkofágot, István apát "átmeneti" nyughelyét. Kezét valahogy nem pont imára kulcsolja – mintha hiányozna belőle valami... Rövid próbálkozás után kiderül, hogy a rúnászacskónk tartalmára lesz szükség. Ha a tudós Helennek nem sikerült a játék elején, kénytelenek leszünk mi összeállítani az ál-Dáliát. (Ha valaki "esetleg" elfelejtette volna megszemlélni nagy részét, mielőtt az igazit elkobozták tőlünk az MP-k: GEMSTONE) Az ál-Dáliát a szobor kezébe adva, természetfölötti erők jelennek meg, de István apát szelleme



még nem tér meg végső nyughelyére... Miután a szózat elhangzott, látszólag semmi különös nem történik, leszámítva azt, hogy a dombormüszemei vörös fénnyel világítani kezdenek és az emelvény bal oldalán levő dupla lencsébe pillantva vörös füstfelhőt látunk (eddig fekete volt). A lencsék melletti mintás kockát forgassuk addig, amíg üres oldalát mutatja felénk, majd még egyet, és tegyünk ugyanígy az emelvény túlsó oldalán levő két kockával is. Ha most nézünk bele a kettős lencsébe, akkor az emelvény körüli árkot díszítő minta egyik részét látjuk, amit most már piszkálni is lehet (szemben a hátsó részen levő nagy lencsével). A piszkálódás eredménye egy áldozati tőr, továbbá az, hogy a tőr kihúzása után feltárul egy rejtekajtó...

■ ...amelyen keresztül abba a szobába jutunk, amelyet a borospince kémlelőnyílásán keresztül láttunk. Itt hamarosan egy régi kedves ismerős jelenik meg, akit Jim apó elővigyázatosan csőre töltött fegyverrel fogad. Herr von Hess! Különösebb reményt nem fűz hozzá, hogy mi innen élve kijutnánk, de mivel a fegyver egyelőre még nálunk van, feltehetünk neki néhány találós kérdést. A templomban folyó dolgok kapcsán tartja a száját, de azért annyit sikerül kiverni belőle, hogy nem ő ölte meg Clevelandben dr. Eisenstadtot (a darabolós bácsi). A további, veréssel egybekötött kérdezősködésnek egy újabb régi ismerős felbukkanása vet véget: néhány komor fegyveres társaságában beront az FBI egykori üdvöskéje, Dick Winslow. Az ördög tudja, hogy kerülhetett ide! A jókedélye azért még a régi. Ez abból is kiderül, hogy miután von Hessnél egy bizonyos dolog után tudakozódik, és az ki-

COMMANDOS

Szintkódok:

2	4JJXB
3	ZDD1T
4	RFF1J
5	K4TCG
6	DT1WN
7	IH3W1
8	52WJ7
9	924BF
10	PSGPW
11	JF0P3
12	4MB4D



OUTWARS

Néhány friss cheat a Microsoft kiváló jetpack "szimulátorához":

BUZZ	siklószárnyak
DIRTYHARRY	végtelen lőszer
FRAMERATE	frame rate számláló
GOHOME	vissza a kiindulási pozícióba
KEYMASTER	végtelen üzemanyag a jetpackhez
MACLEOD	sérthetetlenség
THRASHER	az összes ellenség látható a radaron
TIMEWARP	óra ki/be
WEAPONCAM	a fegyver nézeti képe
WARPME	ugrás valamelyik szintre (JUMPOASIS, JUMPANUBIS, JUMPRAGNAROK, JUMPJUGGERNAUT, JUMPDEAD)

térő választ ad, beleengedi a pisztolya teljes tárát. A következőkből kiderül, hogy ugyan ki is ölte meg a torzós gyil-



kost, ugyan mi is volt a mi Winslow barátunk szerepe az eddigiekben, és szegény Jim koma hiába blöfföl – hogy tudja, hol van a Dália, Winslow nem dől be neki. Mivel az ő töltényei momentán elfogytak, kivégzésünk nemes feladatát egyik emberére bízza, és kísérőivel távozik. A kivégzés – legalábbis a miénk – műsorváltozás miatt elmarad: reménybeli hóhérunk egy áldozókéssel a szívében végzi földi pályafutását.

■ Ismét egy időbeni ugrás következik. Winslow eltűnik, de Jim nem is őt keresi igazán, hanem a Dáliát. Annyit sikerül megtudni róla, hogy a hadsereg raktárából történt ellopása után a feketepiacon dobták áruba, és valószínűleg egy Matt Collins nevű pilóta vásárolta meg. A pilóta bázisára látogatva a társától szomorú eseményről értesülünk: a kiváló pilótaként ismert Collins nemrég egy szerencsétlenség során meghalt. A társa azonban emlékszik a nagy fekete kőre: a kapitány a barátnőjének Lizzynek vásárolta, és hazaküldte neki Los Angelesbe. A pilóta bőröndjében a tolórekesz alatt meg is találjuk a hölgy utolsó levelét egy fénykép kíséretében. Jim megígéri Collins egykori barátjának, hogy megkeresi a csinos lányt. ő ehhez csak annyit tud hozzátenni, hogy nem leszünk egyedül: egy nappal ezelőtt járt itt egy vidám, szőke figura, aki előszeretettel szólította Sportnak – ő is pontosan ugyanezt tervezi...

■ A következő jelenetben egy vonat étkezőkocsijában találjuk magunkat, amely New York felől a nyugati part felé robog. Az asztalon csupa rossz hír fogad bennünket: a rántotta kihűlt, a hamutartó pedig teli van csikkekkel. Ismerős fekete cigaretták csikkjeivel... A bárfőnök nem emlékszik rá, hogy hogy nézett ki az előttünk étkező utas, mert csak most lépett szolgálatba, de némi kenőpénz fejében hajlandó megnézni, hogy van-e az utaslistán Winslow nevű személy. Természetesen nincs. Miután elment, nézzük meg a pulton az ülésrendet, ahol az asztalfoglalásunk előtt ismerős név tűnik fel: Matt Collins. Winslow tehát az egykori pilóta álneve mögé rejtőzött. Sétáljunk hátra egészen a vonat végébe, ahol a poggyászkocsi mögött megtaláljuk a kalauzt. (A poggyászkocsi ajtaján levő rekeszből felvehető rajz használatával a továbbiakban nem kell mindig végigsétálni a vonaton – rögtön a kiválasztott helyre mehetünk). Nála érdeklődhetünk a mi jó öreg Matt Collins barátunk fülkéje után, de a gonosz nem akarja megmondani: "Collins úr" ugyanis azt az utasítást hagyta, hogy senki ne zavarja. Kénytelenek leszünk tehát "saját szeműleg" bepillantani az utaslistába, de ahhoz előbb el kell üldöznünk a kalauzt. Menjünk vissza a poggyászkocsiba, ahol először is vegyük magunkhoz az egyik polcról a zsineget, majd a középtájékon levő vörös bőröndöt állítsuk a mellette levő dobozra. Ez egy idő után a rázkódástól lepottyan. Tegyük vissza ismét, használjuk rajta a zsineget (Jim a másik végét hozzáköti a vészfékhez), majd gyorsan pucoljunk ki a kocsiból. A vészfékezés után a kalauz elmegy a szobájából, mi pedig előhúzhatjuk a fiókjából az utaslistát, amelyről megtudhatjuk, hogy Winslow (azaz "Collins") a 283-as kocsi 7-es fülkéjében lakik. Az asztalon fekvő munkalistából kiderül, hogy a 283-as kocsiban tisztítani kell a szőnyeget, tehát menjünk vissza a kocsikon, amíg az egyikben nem látunk sárga foltot a szőnyegen. (Ha rossz fülkébe nyitunk be, ledobnak a vonatról, tehát nem árt előbb menteni egyet.) Winslow fülkéjének kredencében egy rúnát tartalmazó lapra bukkanunk – már úgyis rég voltak rémálmaink, most megint lesz egy.

■ Mikor magunkhoz térünk, egy Alice Casey nevű kedves szöszke hölggyel nézünk farkasszemet, aki szeretné, ha mielőbb elhagynánk a fülkéjét. Miután sűrű szabadkozás után elhagytuk a fülkét, érdeklődjünk "Collins" után a kalauznál, akitől megtudjuk, hogy Winslow Chicagoban átszállt egy expresszre, ami egy nappal korábban ér Los Angelesbe (a francba!), de a sietség miatt a csomagját hátrahagyta. A poggyászkocsiban található csomaglistáról leolvashatjuk, hogy Winslow cucca a kocsi közepén levő nagy faládában van. A peckek eltávolítása után ki is lehet nyitni, de mindössze egy halom pezsgőt találunk benne. A peckek, a zár és a fogantyú megfelelő kombinációjával viszont egy titkos fiókot is kinyithatunk (BOXTOP), miután kiderül, hogy egyéb dolgokat is visz magával... Miután kicseréltük a fuvarlevelet egy másik csomagéval, sétáljunk előre az étkezőkocsiba, ahol az imént megismert Alice-szel boldog csacsogásba merülhetünk az OSS-ről, a filmiparról és egyebekről – egészen Los Angelesig.

■ Szállodai szobánkban az egyetlen használható dolog a telefon. Matt Collinst vagy Elizabeth Shortot nem tudnak kapcsolni, a rendőrséget viszont igen. Az is jó lesz, rögtön beszéljünk is meg egy találkát Maxwell detektívvel a sarki vendéglőben. Maxwell úr tipikus zsaru: arcán enyhe szkepszissel hallgatja, amint hetet-havat összehordunk mágikus tárgyakról, életveszélyben levő hölgyekről, gyilkológép SS-tisztekről, akik az FBI-nál dolgoztak – annyit mindenesetre megígér, hogy utánanéz ennek a Winslownak, de alegjobb lesz, ha mi sem kerülünk semmi problémába. Miután elment, még összefutunk a csini kis Alice-szel, aki átmeneti munkát keres, mielőtt megkapná a nagy főszerepet valamelyik filmben, továbbá egész véletlenül épp abban a szállodában szállt meg, ahol mi. Majd alkalmasint beugrik hozzánk.

■ Sétáljunk át a postaszolgálathoz, hogy mi a helyzet Winslow csomagjával. Ez az intézmény pont úgy működik, mint magyar megfelelője: a bal oldali nehézfejű hivatalnok kizárólag csomagfelvé-



tellel foglalkozik, és még információt sem adhat a beérkező csomagokról; a jobb oldali pedig a csomagkiadással, de kizárólag vény ellenében. A küldeménylistát meg lehetne nézni vény nélkül is, de a hivatalnok nem érti, hogy miért kíváncsi valaki a beérkezett csomagok listájára, ha nem vár semmilyen csomagot... Az idegesítő párbeszédek után vegyük ki a papírkosárból a kartondobozt, és a feladásnál adjuk fel expressz (!) ugyanebbe a postahivatalba. Erre már kapunk vényt, de a csomagkiadásnál dolgozó marha szerint a csomagunk még nem érkezett meg... Na, majd később visszanézünk.

■ A borítékján levő cím segítségével megtalálhatjuk Elizabeth Short házát. A lány sajnos már nem lakik itt (a házinéni kirúgta, miután egy csöppet megzuhant barátja hirtelen halálától), de a fiókosszekrényben találunk tőle egy levelet, valamint egy cetlit is, kedvenc bárja címével.

■ A bárban a pultosfiúnak mutassuk fel Elizabeth Short fényképét, aki azonnal felismeri, mert rendszeresen itt tölti az idejét. Most ugyan épp nincs itt, de majdnem minden éjszaka bejár. Esetleg ha később visszanézünk itt is találjuk.

■ Ennyi idő talán már elég volt, hogy a postahivatalban megtegyen két métert a csomagunk (ha nem, akkor váltogassuk a helyszíneket, hogy teljen az idő). A csomag átvételének igazolásakor pár sorral feljebb kiszúrjuk, hogy Winslow pakkja is megérkezett, és az ABC szállítási vállalat fogja kiszállítani rendeltetési helyére. Mivel a címét nem tudjuk, menjünk vissza a hotelszobánkba, és kapcsoltassuk a központtal az ABC-t. A telefonos kisasszony szerint mindenki

DEATHTRAP DUNGEON

A legegyszerűbb és ettől nyilvánvalóan a leghasznosabb cheat a játékban: menet közben szimplán gépeljük be

ELVIS

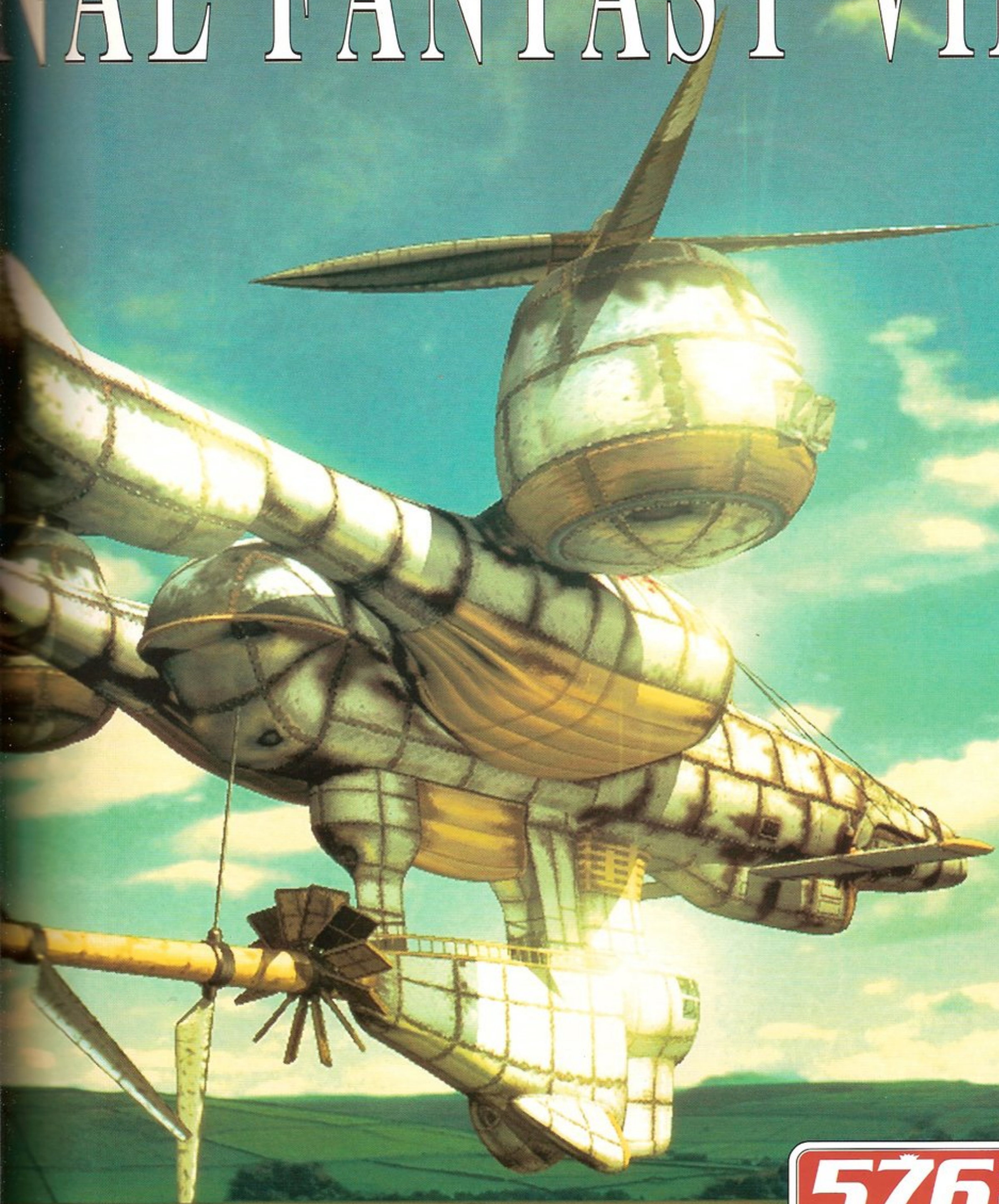
A karakterünk körül ezután egy aura jelenik meg, és minden támadással szemben sérthetetlenné válik.

A játék ASYLUM alkönyvtárában találunk egy config.dat file-t. Ha ebben valamilyen editorral a PRESSURE 1 sort PRESSURE 1023-ra módosítjuk, akkor töltés után egyes játékban minden szinten játszhatunk.

OF LIGHT AND DARKNESS

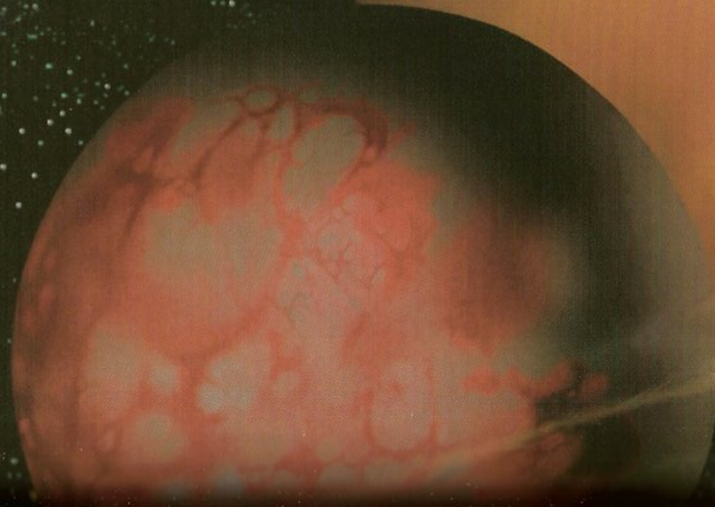
Szellem:	Tárgy:	Bűn:			
			Kooboorагong	Round Stone	Accidie/Sloth
			Piankhy	Square Stone (Plans)	Accidie/Sloth
Mani	Yin-Yang	Pride	Heung Po-Chi	Silk Square	Accidie/Sloth
Ivan the Terrible	Sword	Pride	Caligula	Dagger	Nightly News/
Aleister Crowley	Cross	Pride			Plague Room
Dagmar Hirt	Scalpel	Pride	Carlos Marcello	Cigar	Nightly News/
Osira	Flower	Anger			Plague Room
Tiplotezca	Heart	Anger	Marie Antoinette	Money Purse	El Dorado Room
John Wayne Gacy	Clownface	Anger	Shakem Ben-Jamin	Sheep Hide	El Dorado Room
Tirinia	Rope Noose	Lust	Cain/Dark Lord	Skull	Abyss/Mirror Room
Anka	Jolly Roger (Cross Bones)	Lust			Dark Isle
Wa-No-Te	Horse	Lust	Quechua/Dark Lord	Skull	Abyss/Mirror Room
Serguis Orata	Oyster	Gluttony			Dark Isle
Xuanchiquel	Spoon	Gluttony	Alexander the Great/Dark Lord	Skull	Abyss/Mirror Room
Man of No Name	Abacus	Avarice/Greed			Dark Isle
Droessus	Necklace (Wreath)	Avarice/Greed	Amratus I/Dark Lord	Skull	Abyss/Mirror Room
Alfred Krupp	Cannon	Avarice/Greed			Dark Isle
Raj	Branding Iron	Envy	Admah-Najeh/Dark Lord	Skull	Abyss/Mirror Room
Shaamra	Chisel & Stone	Envy			Dark Isle
Zanazca	Mirror	Envy	Saman, Druid Priest/Dark Lord	Skull	Abyss/Mirror Room
Jimmy Ray Christian	Guitar	Accidie/Sloth			Dark Isle

NAL FANTASY VII



576 KByte
POSZTER

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI





576 KByte POSZTER

ikendezni van, senki nincs benn – de a címet azért megkapjuk. Szabálytalan lépés következik: betörünk az ABC-be (sorry, de nekünk sürgősen kell a cím). A sarokban álló iratszekrényben vannak a szállítólevelek, ahol hosszas keresés után az alsó fiókban megtaláljuk a csomag fuvarpapírját (SOIAKP52 a száma): az RKO Filmstúdió címre, Al King névre postázták a dobozt. Akár el is ugorhatunk oda, de már az ajtóban álló biztonsági őrön fenn fogunk akadni...



■ Ugorjunk be a Billmore-ba, ahol időközben feltűnt Lizzy, Collins egykori szerelme. A lány már most eléggé kapatos, de egy italért szívesen elcseveg ex-ba-



rátja barátjával. A Dáliáról eleinte hallgat, de aztán sikerül annyit kiverni belőle, hogy biztos helyen van: egy páncélszekrényben az állomáson. Jim megpróbálja elhívni a hölgyet, de az még inni akar, ráadásul egy telefont is kapunk: a fojtott hang rendőrként mutatkozik be nekünk, és azt mondja, hogy Maxwell detektív fontos ügyben egy bűntett helyszínén akar találkozni velünk. Jim tehát egy másnapi ebéd reményével elbúcsúzik Lizzytől, és távozik. A kamera még mutatja, amint a telefontól érkező ismerős szőke figura Lizzyhez lép, hogy meghívja egy italra...

■ Az éjszaka rosszul telik, mert Maxwell természetesen nem jelent meg az állítólagos találkán. Menjünk vissza a Billmore-ba és megtudjuk, amit már egyébként is láttunk: Lizzy egy szőke, fekete cigarettákat szívó fickóval ment el előző nap, és azóta még nem látták. A pultos fickót vesztegetéssel hosszan lehet faggatni, illetve ha Lizzyről csevegve inzultáljuk, akkor még azt is kiböki, hogy a lány az emeleten lakik a 201-es szobában. Ez az utolsó ajtó a folyosón, és természetesen a kopogásra nem érkezik válasz. Kénytelenek leszünk tehát kerülő úton bejutni: másszunk ki a folyosó ablakán, verjük ki a Lizzy ablakát kitámasztó rudat (a keret felső részén), és így fel tudjuk nyitni a tolórudat. A szobában egy csomó nézelődnivaló van, de a legérdekesebb az ajtókeret felső része lesz, ugyanis a cseles kis Lizzy baba ide dugta a Dáliát rejtő széf kulcsát.

■ Szobánkba visszatérve a morcos Maxwell detektív fogad bennünket, egy még morcosabb detektív társaságában, és arról érdeklődik, hogy mit csináltunk tegnap, miután elhagytuk a postázót. Lizzyt ugyanis reggel megtalálták – két darabban. A detektívnek hiába magyarázunk Winslowról, ő kizárólag erre az egy kérdésre óhajt feleletet kapni. A kihallgatásnál a kísérője kicsit drasztikusabb eszközöket is igénybe vesz, de szerencsére hirtelen megjelenik Alice, és azt állítja, hogy velünk volt. A további veréstől tehát egyelőre megmenekülünk, de Maxwell azt tanácsolja, hogy ne hagyjuk el a várost... Alice egyébként közben elhelyezkedett a mozi világában, és – mit ad Isten?! – véletlenül épp az RKO Stúdiónál. Mikor Jim elmondja, mindenképpen szeretné látni a csomagot, megígéri neki, hogy hamarosan szerez neki egy belépőt.

■ Menjünk ismét az állomás postázójába, ahol ijesztő mennyiségű megőrző sorakozik a hátsó fertályon. Lizzy viszont egyik levelében azt írta, hogy szörnyű memóriája miatt egy halál egyszerű számot választott. Ehhez ötletet a szekrénysor oldalán levő telefon nyújt, a szám ugyanis Lizzy monogramjának telefonos megfelelője, azaz 37. A szekrényben találunk egy levelet Matt Collinstól, de Dáliát nem. Illetve egy számlát, amelyen egy régiségkereskedő 250 dollár fejében megvásárolt egy fekete drágakövet...

■ Mire odaérünk, a régiségkereskedő sajnos már eladta a Dáliát. Különösebb személyleírással vagy információval nem tud szolgálni a vevő személyét illetőleg, ráadásul az úr készpénzben fizetett, és így a csekk alapján sem lehet lenyomozni. Arra viszont emlékszik, hogy a fickó eladott neki egy antik sétapálcát. A pálcát természetesen régi ismerősként üdvözölhetjük: néhai dr. Eisenstadt, ex-daraboló kezében már láttuk egy párszor. Miután egy százasért magunkhoz szólítottuk, vegyük szemügyre a tárgylistában, mert egy újabb feladvány következik: a botot a határa állítva, ki kell forgatnunk a nyelén levő rúnákból Landulph feliratát, amit a noteszünkben találunk (CANDYCANE). Egy kincses "térképre" bukkanunk, amelyben Odin élesztési rituáléjából már ismert frázisok köszönnek vissza – továbbá megvan jelölve a Dália helye is...

■ A hotelszobába visszatérve a párnánkon már vár bennünket a belépő, tehát irány az RKO Stúdió. Itt épp valamilyen másodosztályú film forgatása zajlik, ami egy jupiterlámpa kisülése miatt félbeszakad. Mielőtt Alice-hez sétálnánk, nézzük meg Winslow batyuját, amelynek fuvarlevelén az áll, hogy Al King producer saját kezű átvételére. Alice-szel cseveghetünk egy csöppet új munkájáról, majd érdeklődhetünk Al Kingről. Szerinte kizárt, hogy valami kapcsolat lenne Winslow és Al King között, hiszen a producer olyan kedves ember, mint valami játékmackó. Hogy erről személyesen is megbizonyodhassunk egy füst alatt meg is hív bennünket egy Al házában rendezett bulira, ahol személyesen is találkozhatunk vele.

■ Al rutinos ürge, ugyanis csak nőket hívott a bulira. Rövid formaságok után, azt mondja, hogy érezzük otthon magunkat, amit mi egy jó kis házkutatásra használunk fel. Vizsgálódásunk első tárgya természetesen a kuka, ahonnan – többek között – egyrészt egy csomó papírdarab, valamint egy újság kerül elő. A papírdarabok két távirat darabjai, összeállítgatva őket az egyikből Winslow üzenete válik olvashatóvá, amelyben jelzi érkezését, továbbá azt, hogy a csomagot hova kéri továbbítani. Az újságban egy cikket olvashatunk egy kripta megszentségtelenítéséről, ahol több mint ötezer dolcsi kárt okozott egy Németországból származó ősi márványszarkofág megrongálása. Ezt érdemes lesz megnézni...



■ A kripta falán néhány vérrel írt, bájos üzenetet szemlélhetünk, továbbá a Szaturnusz mellett egy matematikai egyenletet. Általános iskolát végzettek kiszámolhatják, hogy a kérdéses szám 27. A szarkofág melletti korsóban Winslow üzenete található: az oldalszám köré egy Szaturnuszt rajzolt, továbbá azt a tippet adta, hogy legalább százszor meg fogjuk nézni, mire hasznát vesszük.

■ Menjünk vissza Al házába, és folytassuk a vizsgálódást. Az íróasztal fölött például egy domborzati térkép lóg, amelynél az iránytűket egymásra illesztve használatba vehetjük a "kincses" térképet. A mi helyünk 100 méter magasságban van, a Dália pozíciója pedig 250 méteren van jelezve. A sarokban álló teleszkóp melletti átszámítási táblázatból leolvashatjuk, hogy 150 méter magasságkülönbségnél és 16500 méter távolságnál (ha százszor megnézzük a 165-öt, akkor az annyi lesz...) 0.5 fokos szöget kell beállítanunk. A teleszkóp aljzatán tehát állítsuk be a 0.5 és a 27 értékeket, nézzünk bele a lencsébe, majd mozgassuk úgy a látószöget, hogy fedje egymást a skálákon levő két nyíl. Természetesen Winslow mosolygó arca bámul vissza ránk. Jim megkéri Alice-t, hogy azonnal menjen vissza a hotelbe, zárkózzon be és ne engedjen be senkit rajta kívül – ő pedig nagy rohamra indul a kunyhóba.

■ A kunyhónál addig feszegeti a tolóablakot, amíg bezuhan a pincébe, ahol a szokásos mészáros szerszámok és némi vér fogadja. A létrára tűzve Alice véres fotóját látjuk, a hátán a felirattal: "A kilencedik áldozat kiválasztatott!" Ahogy megpróbálunk felmászni rajta, a létra leszakad, és a kunyhó lángba borul. Gyorsan nyitogassuk ki a szekrényeket, mígnem az utolsóban meg nem leljük a kulcsot, majd pucoljunk kifelé.

■ Az első út természetesen Alice motelszobájába vezet, ahol egy levél vár bennünket: Al King producer nagyon rosszul érezte magát este, és felhívta, hogy menjen ki hozzá segíteni. Neki pedig mint új lánynak muszáj volt mennie... Rohanás tehát a producer házába, ahol óriási felfordulás fogad minket. A filmvetítőt beindítva láthatjuk, hogy Winslow már megkezdte a showt: vidáman mosolyog a kamerába, majd – miközben a tehetetlen Alice gúzsba kötve fetreng a földön – szép akkurátusan megkorbácsolja a szerencsétlen producert, aztán már hozza is a bárdot. A kakukkos órán Winslow vérrel írt szóviccét olvashatjuk. Ha ez alapján teaidőre (vagyis öt órára) állítjuk a mutatókat, akkor nagy zörgéve előbújik az órából a "kakukk", de rövidesen visszahúzódik. Amíg kinn van, állítsuk vissza pár perccel a mutatót, és erre egy rejtekajtó tárul fel a falon. Odalent néhány levágott fej a dekoráció, valamint a terem végében a plafonra kötözött Alice. Ahogy megpróbáljuk kiszabadítani, hamarosan rájövünk, hogy a derék Winslow mester álcázta magát Alice-nek, és gyorsan orrba is ver bennünket. Közben megjelenik a transzban levő igazi Alice is, akinek Winslow átadja a pisztolyt, hogy legyen szíves ő végezni velünk, mert neki most sürgős Dália-energia felszabadítási elfoglaltságai vannak. Jim hiába könyörög Alice-nek, a lány üveges szemmel szétlövi a fejét. A sajátját. Jim pedig a pisztolyt felkapva Winslow után iramodik, hogy rettenetes bosszút álljon.

Következik a grandiózus finálé: a stílusosan beöltözött Winslow elkezdi a rituálét, aminek egyes fázisai eléggé megviseli részint a szanaszét heverő levágott fejeket, részint őt magát is, de ez szemlátomást nem nagyon zavarja. Amikor kimondja a végső szentenciát, a Dália lila fénnyel felragyog, mi egy pillanatra visszakapjuk az irányítást, és lőhetünk. Egyéni megítélésre van bízva, hogy Winslowra vagy a Dáliára, mert mindkettő más befejezést jelent – bár egyik sem túl vidám, azért az egyiket nevezhetjük akár győzelemnek is...



PANZER COMMANDER
WORLD WAR II TANK SIMULATOR
PÁNCÉLOS VILÁGTALÁLKOZÓ

Egy dolog biztos: ha II. világháborúval kapcsolatos anyag tűnik fel a főszerkesztői íróasztal környékén, az igen hamar gazdára talál. Ez az esetek túlnyomó többségében annyit tesz, hogy az emlegetett bútordarab bitorlója rögtön el is kobozza a programot, mint a témakör egyes számú szakértője. (Erre mondják, hogy minden szentnek maga felé hajlik a keze – CoVboy) Eredetileg a Panzer Commanderre is ez a sors várt, ám Laci bátyó ellen össz-fegyvernemi támadást indítottak cikkei, a lapzárta valamint egy vérszomjas, fúrót lóbáló figura (gyengébbek kedvéért fogorvos). Eme baljós eseményeknek eredményeképp végül is rám, a téma kettes számú szakértőjére várt a feladat, hogy az SSI legújabb II. világháborús játékáról leírást kerekítsek. Nem állítom, hogy ellenemre volt a dolog, hisz a Panzer General II előtt (szintén SSI-fejlesztés) igen sok vidám órát töltöttem el. Persze a Panzer General-sorozat és a Panzer Commander között igen sok különbség van. Ez utóbbi ugyanis egy vérbeli szimulátor, mely – nem kis meglepetésemre – jóformán semmi stratégiai elemet nem tartalmaz, és így kicsit nehezen emészthetőre sikeredett. Illetve nem is olyan kicsit.

RONDA...

A fenti megállapítás elsősorban a Panzer Commander kritikán aluli grafikájára vonatkozik. Amikor először megpillantottam magát a szimulátor részt, szinte reflexszerűen kaptam az ESC felé, magamban szörnyű átkokat szórva az SSI grafikusaira. Először is a táj, illetve a különböző tereptárgyak siralmasra sikeredtek. A szögletes hegyekkel, építőkocka-házakkal és a roppant sivár síkságokkal még csak-csak megbarátkoztam, ám az erdők látványa már komolyan megviselt. Képzeljünk el egy teljes szabályos kockát, melyre ráhúztak egy NAGYON igénytelen (és alacsony-felbontású) textúrát – ez lenne az erdő. Jájjj! A magányosan álldogáló fák sem sikeredtek túl attraktívra, a vonalzó-egyenességű ágakról lelógó moszatféleségeket én a legnagyobb jóindulattal sem titulálhatom lombnak. Ennél a pontnál be is szüntettem a nézelődést, s azonnal a legközelebbi célpont felé fordultam, mely történetesen egy városka volt. Ami azt illeti, igen piciny városka, mivel kb. 10 házból, két, egymásra merőleges utcából valamint tucatnyi bunkerből állt. E sajátos várostervezést nem is boncolgatom tovább, mivel a felém záporozó lövedékek és a talaj kölcsönhatása (értsd: robbanás) jóval hálásabb téma. A játék készítői ugyanis abból a sajátos a feltételezésből indultak ki, hogy a jócskán célt tévesztett lövedékekkel kár lenne pepecselni, azokat egész egyszerűen "elfelejti" a program. Nincs robbanás, nincs füstfelhő, még egy nyavalyás "We are under attack" kiáltás sem figyelmeztet arra, hogy történetesen tüzelnek ránk. A közeli becsapódásokat ugyan méltóztatik kijelezni a program, ám ekkor se számítsunk a dokumentumfilmekből megismert háznyi porfelhőkre és villanásokra. A detonációt mindössze egy pici pukkanás és néhány szanaszét szálló narancsszínű pamacs jelzi – legyen szó egy 47 mm-es lengyel páncéltörő lövegről vagy 122 mm-es ágyúval lődöző szovjet nehézharckocsiról. Mit mondjak, ez így nagyon nem az igazi. Már csak azért sem, mert a láthatatlan becsapódásoknak köszönhetően baromi nehéz bemérni a távoli célpontokat.

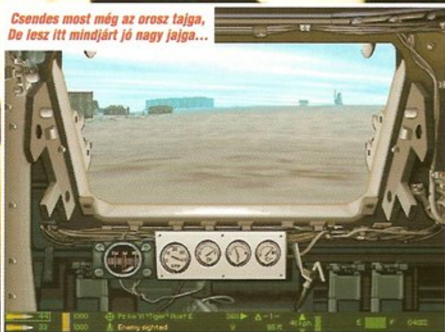
Ami magukat a főszereplőket, azaz a harckocsikat illeti, ezek már jóval pofásabbra sikeredtek. Hozzá is tenném: valahol ez a minimum. A modellezésben meglehetősen jártas CoVboy viszont felszisszent némelyik német páncélos láttán, mondván: ez azért nem teljesen hiteles. S ahogy közelebbről megszemléltem az egyik Párducot, bizony nekem is feltűnt néhány apróság...

...DE FINOM

Az igazat megvallva az első néhány pillantás után komolyan fontolóra vettem a megfutamodás és program-visszaadás kecsegtető lehetőségét, ám példás (stílusosan: poroszos) figyelemmel csak belevágtam egy hadjáratba. Aztán szép lassan megbarátkoztam a nyilvánvalóan ronda grafikával, a bugoktól hemzsegő engine-nel (az első repülő bunkert megpillantva majd szörnyethaltam a rémülettől), s végezetül csak megkedveltem a Panzer Commandert. Hogy ennek mi az oka?

Először is a korhűség. Nyugodtan állíthatom, hogy a II. világháborús tankszimulátorok közül messze a Panzer Commander a legreálisabb (no nem mintha olyan nagy lenne a választék). A modern tankszimulátorok (pl. M1 Tank Platoon 2) rajongóinak számos meglepetést tartogat a játék, mivel az SSI programozói a külső nézeten kívül egyetlen kényelmi opcióval sem könnyítik meg dolgunkat. Példának okáért nincsenek mindenttudó stratégiai térképek, a parancsnoki harcállásban látható vázlatos térkép alapján pedig elég problémás dolog átlátni a terepet. Az ellenséges tankok és páncéltörő lövegek nem egyszer teljesen meglepetésszerűen tűnnek fel, ami általában végzetes következményekkel jár. A kommunikáció szintén elég nehézkes, a szakasz többi tagjának csak a lehető legkorlátozottabb parancsokat adhatjuk. Megnevezhetünk egy célpontot, magunkhoz rendelhetjük őket, tűzparancsot adhatunk és vonhatunk vissza – nagyjából ennyi. Sem időnk, sem módunk arra, hogy bonyolult haditervekkel bombázzuk katonáinkat. Egyébként a játék egészére igaz, hogy a lehető legegyszerűbb (s ezáltal legbiztosabb) módszerek vezetnek eredményre. Az egyes számú aranyszabály például az, hogy soha, egy pillanatra ne álljunk meg, ha ellenfél van a közelünkben. A II. világháborúban még meglehetősen fejletlen optikai és távolságmérő műszerekkel aprították egymást a szembenálló felek, így biztos találatot csak az egy helyben, nyílt terepen álló harckocsik ellen lehetett elérni. Persze nem árt figyelembe venni a szemben álló páncélosok minőségét sem – például egy Királytigris kellő távolságból és szemtől szembe nyugodtan leállhat lövöldözni egy T-34-essel.

A célzás szintén sarkalatos pontja a játéknak, mivel a csövek stabilizálása ekkor még csak a tankparancsnokok álmaiban létezett. Ennek köszönhetően a terepen (azaz nem úton) mozgó harckocsik csapnivalóan pontatlanul tüzeltek egymásra, nem egyszer 50 lövés kellett egyetlen célpont megsem-


Csendes most még az orosz tajga, De lesz itt mindjárt jó nagy jajga...


Nem jó orosz rohamlövegnek lenni, ha egy Tigris kószál a közelben


Egy 88mm-es ágyú ellen nem biztos, hogy egy fa lesz a legjobb fedezék



A Joe bácsiról elnevezett ruszki szörnyszülött hatékonyságát tekintve is névadóját idézi

misítéséhez. Az efféle végeláthatatlan tűzpárbajokat kétféleképp lehet lerövidíteni: 1) egy pillantra megállunk és tüzelünk egyet, majd rögtön indulunk is tovább; 2) az úton próbálunk haladni, így kerülve el a zötykölődést. Leállni egyébként csakis fedezék mögött érdemes, ellenkező esetben igen rútul járunk. A rutinos tankparancsnokok persze megvárják, míg az ellenfél taktikátlanul eldurrant egy lövést, majd rögtön megállnak, s ekkor lőnek. Hiába, nehéz szakma ez…

A KÜLÖNFÉLE NÉZETEK

A játékot nyolc különféle nézetből irányíthatjuk, bár ezek legtöbbje (mint például a géppuska-állás) csak a legritkább esetben használható. Jómagam kizárólag három nézetet szoktam használni: a külső nézetet, valamint a két tüzérállást. Az első tüzérállás a közeli célpontok megsemmisítésére alkalmas (2.5x nagyítás, minimális szórás), míg a második a távolabbi objektumok ellen ajánlott (5x nagyítás, nagy szórás). Ez utóbbi nézetnél egy kezdetleges távolságmérő is segíti a célzást – legalább is elvileg. Jómagam inkább maradtam a szemmérték alapján történő célzásnál, s a becsapódások alapján próbáltam korrigálni (noha az efféle műveleteket nem igazán támogatja a program). Némi gyakorlás után már egészen jól ment a dolog, én mindenkinek ezt a módszert ajánlom. Egyébként van még egy apróság, melyre érdemes figyelni: mégpedig a lőszer fajtája. A páncéltörő gránátokat a betonbunkerek és harckocsik ellen érdemes használni, míg a repeszgránát a gyengébben páncélozott célpontok ellen ideális. Igen sűrűn elő fog fordulni, hogy a miénknél jóval korszerűbb harckocsikkal leszünk kénytelenek megküzdeni, s ilyenkor bizony az sem mellékes, hogy milyen irányból és távolságból értünk el találatot. Egy ISZ-2-es orosz harckocsi elülső páncélzata 120 mm vastag, amit még a legerősebb német lövegekkel is csak közvetlen közelről lehet átlyukasztani. A keményebb célpontokat épp ezért érdemes oldalról illetve hátulról támadni, még ha ehhez idegölően hosszú manőverezésekbe kell is bocsájtkozni. A páncélzatról lepattant lövések egyébként semmilyen hatással nincsenek a célpontra, de a masszívabb harckocsik még az amúgy végzetes találatokat is hajlamosak túlélni. Az erőviszonyok tisztázása végett érdemes mindenkinek figyelmesen elolvasnia a kézikönyv végén található típusismertetőket, mivel a csata hevében elég körülményes lesz kibogarászni, hogy az adott célpont most 45 vagy 88 mm-es páncéltörővel durrogtat.

A harckocsi legénysége amúgy folyamatosan dolgozik, bármikor át is adhatjuk nekik az irányítást. Az "autopilóta" üzemmód az előre kijelölt navigációs pontok mentén vezeti a páncélost, viszont a kitérő manőverei (pl. egy parázs légitámadás közepette) hagynak maguk után némi kívánnivalót. A forróbb helyzetekben tehát nem árt manuálisan vezetni a járgányt, s éles fordulókkal nehezíteni az ellenfelek dolgát. A számítógép irányította lövész többé-kevésbé megfelelő teljesítményt nyújt, bár csodákat tőle se várjunk. Egy hegyoldalon robogva például nyugodtan tiltsuk le a tüzelést – csak a lőszerünket pazarolnánk. Hadjáratot játszva a legénység folyamatosan fejlődik, s a harcedzett veteránok LÉNYEGESEN jobb teljesítményt nyújtanak, mint zöldfülű társaik. Ez különösen a töltőre és a lövészre igaz, úgyhogy egy igazán tapasztalt legénység elvesztése komoly érvágás. Teljes hadjáratot a Wehrmacht illetve a Vörös Hadsereg oldaláról is játszhatunk, de a több tucatnyi szóló küldetéssel is igen sokáig el lehet bíbelődni (ezekben már amerikai illetve angol részről is szerencsét próbálhatunk). Jut is eszembe, a programhoz mellékeltek egy meglehetősen egyszerű, ám annál könnyebben kezelhető küldetésszerkesztőt, mellyel ki-ki kedve szerinti páncéloscsatákat kreálhat.


Ez a Skoda gyártmányú 38T harckocsi sosem tartozott a Wehrmacht legnagyobb ászai közé


Lehet, hogy nem a legjobb fegyvert választottam ennek a bunkernek a kifüstöléséhez?

ZÁRSZÓ

Mindent összevetve nem egy rossz játék a Panzer Commander. Ennek ellenére én csak a II. világháborús játékok megátalkodott szerelmeseinek tudom ajánlani, mivel az egyszerű halandók gyomra aligha fogja bevenni az elég ronda grafikát. S mindemellett még a program igen nehézre is sikeredett, eleinte még a legtapasztaltabb szimulátorveteránok is vért fognak izzadni. Az efféle "apró" kellemetlenségeket azonban bőségesen ellensúlyozza az a tény, hogy jelen pillanatban a Panzer Commander az egyetlen valamire való II. világháborús tankszimulátor PC-n. Tán csak egy dolog van, ami a rút tájon kívül csípte a szememet, mégpedig a gyalogság teljes hiánya. Bunkerekből, rókalyukakból ugyan lődöznek ránk, ám sem lövészárkokkal, sem szabadban rohamozó katonákkal, sem pedig aknamezőkkel nem találkoztam a játékban. Ez azért igen sajátos megoldás… Én megértem, hogy spórolni kell azokkal a fránya poligonokkal, de legalább 3Dfx illetve D3D mellett igazán felbukkanhatna néhány Panzerfausttal lődöző szakasz. Az igazat megvallva a Panzer Commanderrel játszva végig olyan érzésem volt, mintha egy nagyon régi Amigás program nem túl igényes átiratával játszottam volna. A témaválasztás, a hangulat s az élethűség elsőosztályúra sikeredett, ám minden más szempontból közepes a játék. Egy olyan patinás cégnek, mint az SSI, ennél azért illene egy kicsit magasabbra tennie a lécet.

T.J.

panzer commander

Mindscape/SSI

http://www.panzercommander.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD, 3D-gyorsító

Csak a grafikusokon múlt, hogy nem lett a legjobbak egyike

80%


A merész T34/76 felveszi a harcot a konvojt támadó Tigrisekkel


Most vagy lőnek ránk, vagy jó lesz idén a napraforgó termés

MIT NEKEM TE ZORDON WEHRMACHT?!

Egy számítógépes játék főhőseit meglátni és megutálni nem túl jó ómen. Főleg akkor nem, ha a programról valami leírásfélét is kéne kerekíteni, márpedig a Commandos esetében ez a veszély fenyeget. Félreértés ne essék: a játék egyáltalán nem rossz, erre már a kiadó neve (Eidos) is garancia. A gond csak az, hogy alaptémájaként az angolszász kommandós-kultusz szolgált, amitől engem a Piszkos Tizenkettő óta kiver a víz. A szigorú, ám igazságos Reisman úr és a Wehrmacht tábornokokra benzint locsoló bűnözők látványa között feszülő ellentét kissé felkavarta a gyomromat – holott nem biztos, hogy ez volt a film legfőbb mondanivalója... Na mindegy, a lényeg a lényeg: adott ugyebár az Eidos legújabb játéka, melyben egy kisebb csapatnyi szövetséges katonát kell majd mindenféle stratégiai célpontok ellen vezetni. Amúgy a II. világháború idején járunk, bár ez az eddigiekből már sejthető volt. Mindezek alapján én egy igazi, vérbeli "irtsuk ki a sok mocskos nácit, hogy fájjon nekik" jellegű akciójá-

COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

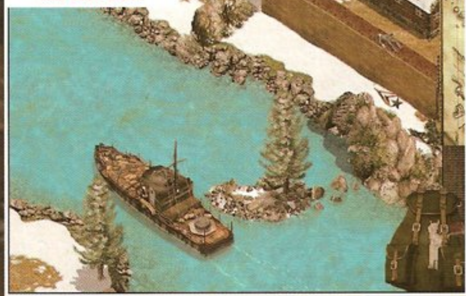
tékra számítottam. Szerencsére nagyobbat nem is tévedhettem volna...

JÁTÉK ÉS VALÓSÁG

A Commandos, a legtöbb hasonszőrű játékkal szemben, meglehetősen szilárd történelmi alapokon nyugszik. Az angolszász hadvezetés valóban nagy reményeket fűzött a kommandókhoz, s ez az "új" fegyvernem meg is hálálta a bizalmat. A szövetségesek a háború egész ideje alatt nagy sikerrel kombinálták az újszerű gerillataktikát és hagyományos hadviselést. Ugyanakkor viszont az Eidos programozói talán egy kicsit túlságosan is heroikusra vették a figurát... Először is egy átlagos kommandós rajtaütésben több tucatnyi (nem ritkán negyven-ötven) katona is részt vett, míg a Commandosban három-hat főből álló csapatokat vezethetünk a gaz krautok ellen. S ezek a rajtaütések nem egyszer igen csúfos véget értek, az Erwin Rommel likvi...khm, elfogására indított észak-afrikai akció végeredménye például két lelőtt német és 48 foglyul ejtett brit katona volt – szóval nem a kommandók döntötték el a háború kimenetelét. A játékban viszont EGYETLEN katonánk halála is végzetes kudarcnak számít, ami helyenként bizony irreálisan megnehezíti majd dolgunkat.


A jóízlés nevében először is ezt a ronda antik giccset fogjuk felrobbantani – az őrség többi része addig vár a sorára

Azt viszont el kell ismernem, hogy maga a játékmenet meglepően élethűre sikeredett. Példának okáért a szemtől-szembeni támadás egyenlő az öngyilkossággal, még a legheroikusabb kommandósunk sem élhet túl egy jól irányzott sorozatot. Épp ezért a küldetések sikeres teljesítésének egyetlen módja, ha az őröket és egyéb zavaró tényezőket hátulról, meglepetésből, csendesen intézzük el. Az őrjáratok ugyanis igen ingerlényeken reagálnak a lövésekre, hirtelen felbukkanó tetemekre, de még a lábnyomokat (!) is kiszúrják. Ez utóbbiak egy bizonyos idő elteltével ugyan eltűnnek (főleg hóesésben), a hullákat pedig el lehet vonszolni – tehát némi agymunkával el lehet kerülni a meglehetősen kétesélyes tűzpárbajokat. Ehhez persze az kell, hogy a fix útvonalon mászkáló őrök ne nagyon szúrják ki kommandósainkat. Egy figura látószögét a jobb felső sarokban látható, szem formájú ikonnal kapcsolhatjuk be, s rögtön meg is jelenik egy zöld háromszög. Nos, ezen a folyamatosan mozgó háromszögön belül az illető kiszúrja a betolakodókat, s azonnal riadót kiált. A hason kúszó kommandósok felfedezése már kissé nehezebb dolog, nekik csak az élénkzöld színnel jelölt látóterületet kell elkerülniük. Ez eddig mind szép és jó, viszont maga a riadó s annak hatása már nem sikeredett ennyire reálisra. Egy magamfajta taktikai zseni ugyanis arra számítana, hogy ilyen esetben az őrök azonnal erősítést kérnek, majd nagyobb csapatba verődnek s módszeresen elkezdik átfésülni a környéket. Na, a Commandosban aztán nem kell ilyesmitől tartani, mivel a fritzek – ha riadóról van szó – tök hülyék. Egy ideig idegesen kószálnak a felfedezett nyom (lábnyom, halott) illetve menekülő kommandós környékén, majd szép békésen visszatérnek eredeti elfoglaltságukhoz. Szerény véleményem szerint egy kivégzett őrjárat megpillantása után azért nem lenne ennyire békés a helyzet egy IGAZI katonai táborban. A másik igen méretes baromság, hogy embereink jóformán 100%-os biztonságban rejtőzhetnek el a különféle kiszolgáló-épületekben és egyéb objektumokban. Holott ezeken a helyeken lehetne a legkönnyebben felfedezni néhány tetőtől-talpig terepszínű angol katonát.

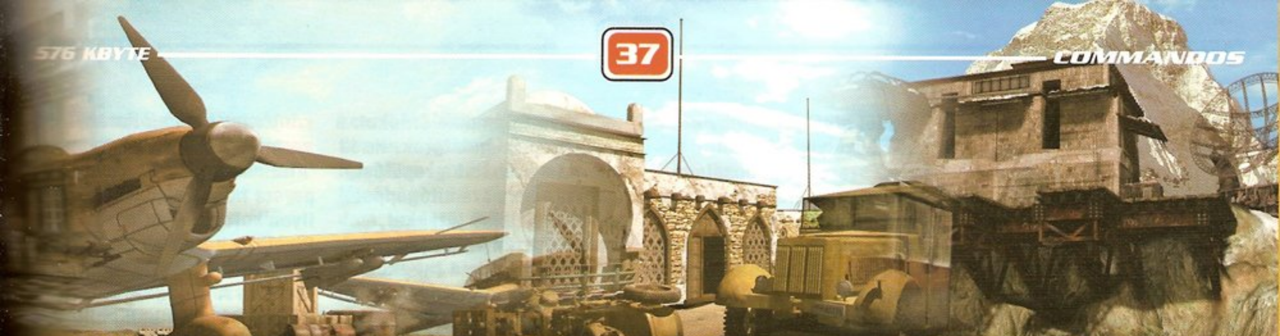

A tájkép erősen emlékeztet CoVboy névnapjára – bár ott több halott volt...

Mindegy, a Commandos az efféle debilségek ellenére is a legélethűbb s leghangulatosabb PC-re íródott kommandós játék. És a legnehezebb. Ami azt illeti, messze a legnehezebb. Igaz ugyan, hogy a fix útvonalon mozgó járőrök és ellenfelek kiszámítható viselkedése miatt túl sok váratlan meglepetés senkit nem fog érni, ám a nyerő taktika kifundálása még így sem lesz könnyű feladat. A Commandos sokkal inkább logikai, semmint ügyességi vagy stratégiai játék, bár a gyors reflexekre igen nagy szükségünk lesz. Nem egyszer csak pár másodperc áll rendelkezésre egy bonyolult cselekménysorozat végrehajtására, ilyen helyzetekben egyetlen rossz kattintás is végzetes lehet. Egyébként a különböző akciók összehangolása tán a játék legnehezebb része, amihez igen nagy segítséget nyújthatnak az előre beállított osztott képernyő nézetek (F2-F7).


A géppuskafészek becserkészése most nem járt 100%-os sikerrel

"HŐSEINK"

Összesen hat különböző kommandóst irányíthatunk majd a különféle küldetések során. Félreértés ne essék: hat előre kidolgozott karakterről van szó, tehát szó nincs arról, hogy kedvünkre kreálhatunk/fejleszhetünk katonákat. Még csak az egyes kommandósok felszerelését sem választhatjuk ki, a csapat összetételét meg pláne nem változtathatjuk meg. A legnagyobb gond mégis az, hogy egyetlen katona elvesztése is a játék végét jelenti – egyetlen rossz lépés és lehet újra próbálkozni az előző kimentett állásból. Szóval hat darab kommandóssal kell az egész II. világháborút végigharcolni, Norvégiától kezdve a III. Birodalom bukásáig. Lehet, hogy ennyire azért nem kellett volna heroikusra venni a figurát... Néha ugyan becsatlakozik



egy-egy "külsős" is az akcióba, de ez túl sokat nem változtat a sajátos alapfelálláson.

Jack, a hentes: mint arra beceneve is utal, igazi közelharc-specialista. Kedvenc fegyvere a kés, de leginkább a tetemek elvonszolására, illetve elrejtésére szoktam használni. Ez utóbbi különösen tréfás megoldás, Jack nemes egyszerűséggel felkap egy hordót, s a kiszemelt célpontra helyezi. A különféle tereptárgyak átrendezése más helyzetekben is hasznos lehet, példának okáért a barakk mellé pakolt benzines hordókkal remek tréfákat el lehet sütni.



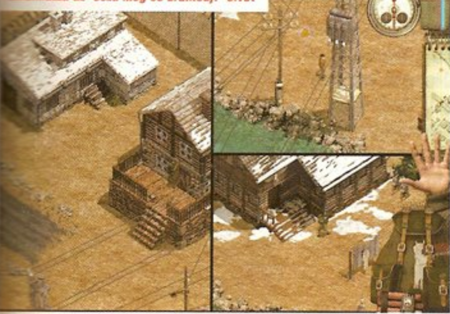
Falmászó képessége szintén hasznos lehet, de ásójával akár be is "fúrhatja" magát a földbe – amennyiben elég laza a talaj. Mindezeken felül még rendelkezik egy rádióra emlékeztető kütyüvel is, ami bekapcsolt állapotban magához csalogatja a legközelebbi ellenséges katonát.

Samu, a brooklyni: amerikai bűnöző, ezen felül igazi ezermester. Ez annyit tesz, hogy szükség esetén használatba veheti az ellenség fegyvereit, legyen szó géppuskáról vagy tankról (a Ctrl nyomva tartása mellett tudunk az adott fegyverrel tüzelni). Géppisztolyával kitűnően alkalmas az egy csoportban mozgó őrjáratok kivégzésére – amennyiben egy gyors sorozat végez az őrökkel, azok nem is kiáltanak segítségért, a lövések hangját pedig csak a közelben állók hallják meg (a második pályán például e módon irtottam ki a fel-alá cirkáló őrjáratot). Található nála még egy elsősegély csomag is, amihez különösebb kommentár aligha szükséges.

James, "a lefordíthatatlan becenevű": kicsiny gumicsónakjával és oxigénpalackjával a víz közeli hadműveletek specialistája. Az oxigénpalacknak és a gumicsónaknak is van egy-egy rossz tulajdonsága: az előbbivel csak a sekély vízben tudunk mozogni, míg az utóbbit különösen előszeretettel géppuskázzák le a gaz fritzek. James kedvenc fegyvere a szigonypuska, ami a késhez hasonlóan működik, csak épp egy "kicsit" nagyobb távolságból is használható.

Thomas, a tűzoltó: a "tűzgyújtó" becenév jóval találóbb lenne, mivel foglalkozására nézve utász. Van zsákjában minden jó, a gránáttól kezdve az időzített bombán át a távirányítású robbanótöltetig. Egy dolgot viszont ő se bír nagyon, ezek pedig a repeszek – szóval a robbantásoknál mindig ügyeljünk a kellő távolságra.

Másik kedvelt módszere, hogy vadorzó csapdákat helyez az őrök lába elé, ami elég fatális következményekkel szokott járni. A csapdát egyébként többször is fel lehet használni, így kellő türelemmel és szemmértékkel igen nagy pusztítást vihetünk végbe az őrök között. Thomas barátunk még a szögesdróton is át tudja magát hámozni, bár ez a lehetőség nem minden akadálynál él.



A taktikus játékos a képernyőnél is bőszen alkalmazza az 'Oszd meg és uralkodj!'-elvet

Sir Francis, a "herceg": meg mesterlövész is, ami egy főrend részéről azért nem túl gyakori elfoglaltság. Ehhez mérten egy jókora mesterlövész-puska a kedvenc fegyvere, amivel igen nagy távolságból is ritkíthatja az ellent. Az efféle úri gyilkolászásnak csak két dolog szabhat határt: a szűkös lőszerkészlet valamint a lővonalat takaró akadályok. A mezei gyalogosokra nem is érdemes ily komoly fegyverrel pufogtatni, a drága lőszert inkább a géppuskafészkekre és különösen kényes pontokat őrző katonákra tartogassuk.

Rene, a "békaevő": ellenszenves fejszerkezeténél csak tört angolsága rettenetesebb, ami egy kémnek nem túl jó ajánlólevél. Ezzel szemben magára öltheti az ellenfél szárítókötélen lógó ruháit, s eljátszhatja az SS tábornokot. Azt a témát, hogy az SS tábornoki mundérok előfordulása mekkora lehetett egy korabeli laktanya udvarán, jobb nem is boncolgatni... Az egyenruhát viselő Rene mindenesetre szabadon mászkálhat a németek között, még egy-egy őr figyelmét is elvonhatja – ami remek hátba szúrásokra és egyéb manőverekre ad lehetőséget. A gyanútlan ellenfelek elintézésének kiváló módja a méreg-injekció – ehhez aligha szükséges különösebb kommentár (hiába, Genf messze van). Az efféle orgyilkosságokra persze az áldozat eltüntetésével teszi fel kémünk a koronát – mivel ebben is magas fokon jártas.



Dráma két felvonásban: az őrség még nem sejti, hogy mily rút sorsot szánt nekik Commander TJ...

VÉGSZÓ, AVAGY NACHWORT

Jómagam az eddig elejtet cinikus megjegyzések ellenére is teljesen meg vagyok elégedve a Commandos-szal. Mind logikai, mind pedig háborús játékként a legjobbak közé tartozik – ehhez kétség sem férhet. A grafika lenyűgözően látványos és hangulatos, látszik hogy az egyes pályákat nem előre elkészített panelekből rakosgatták össze a játék készítői. Az irányítás a játék műfajához képest meglehetősen összetettre sikeredett, a billentyűzetkiosztás memorizálása például különösen idegölő mulatság volt. Természetesen kizárólag egérrel is irányíthatjuk a játékot, de ez jóval lassabb és körülményesebb módszer (az efféle luxust pedig a játék közepe felé aligha engedhetjük meg magunknak). Különösen tetszett a játéktér nagyítása, valamint az osztott képernyős játék lehetősége – a külcsíne tehát nem lehet egy rossz szavam se. Tulajdonképpen csak egy komoly hibája van a Commandosnak, mégpedig az, hogy nehéz. Hangsúlyozom: NEHÉZ. Én megértem, hogy egy II. világháborús kommandós játék nem mozoghat a "Kocog és Kidob" nehézségi szintjén, de érzésem szerint az Eidos programozói egy kicsit elvetették a sulykot. Én ugyan elvergődtem egy darabig, de akadt olyan küldetés, melyben vagy harmincszor kellett a Load Game nevezetű csodafegyverhez folyamodnom. A könnyed kikapcsolódásra vágyók tehát nagy ívben kerüljék el a Commandost, akik viszont nem riadnak vissza a kemény kihívásoktól– nos, ők feltétlenül szerezzék meg! Nem fognak csalódni.



Tarantinoi végkifejlet: az összes szereplő nyugodjék békében!

commandos

Eidos/Pyro Studios

http://www.eidosinteractive.com

L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G
J	Á	T	S	Z	H	A	T	Ó	S	Á	G
S	Z	A	V	A	T	O	S	S	Á	G	
Z	E	N	E	B	O	N	A				

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8xCD

Marha szép, marha jó – és marha nehéz taktikai/logikai játék

91%

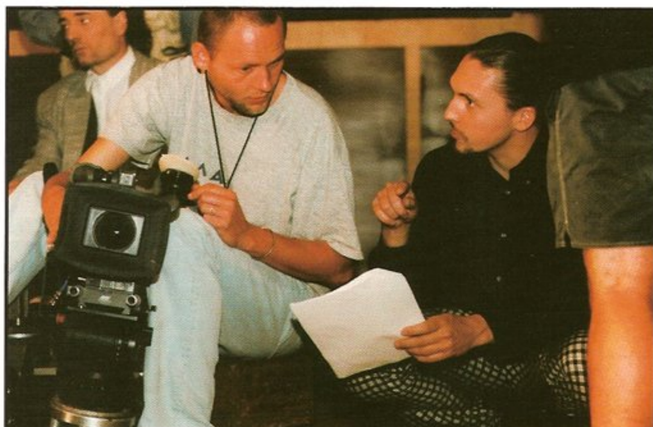
Mizujs, Ák

Az már bizonyos, hogy nem aprózod a dolgokat, sok mindenbe belevágsz.

Őszintén szólva nem érdekel a popsztár skatulya, halálosan unalmasnak tartanám, hogy ebben tetszelegjek naphosszat.

Mikor kerültél először kapcsolatba a számítógéppel, illetve számítógépes játékkal?

Körülbelül tíz éve, amikor a diplomámon dolgoztam. Akkor kaptam kölcsön egy kedves barátnőmtől egy zseniális 286-os számítógépet. Mindenféle leírás, gépkönyv, vagy egyéb hasonló segítség nélkül, autentikus módon ismerkedtem meg a használatával, "trial and error"-stílusban, azaz "próbáljuk ki, majd csak lesz valami" jeligével. Volt hozzá egy Word Perfect szövegszerkesztő program, azzal írtam a diplomámat. Azóta bízvást mondhatom, sikerült felhasználói szinten elég jól megismernem a programok egy részét, az operációs rendszereket és magát a gépet is. Van egy elég jó masinám, PII 300 MHz-es processzorral. Ebből biztosan látszik már, hogy PC-párti vagyok, de ennek nincsen semmilyen műszaki oka, egyszerűen így alakult. A szoftvereket is így tanultam meg használni, nem volt időm, sem kedvem a kézikönyveket tanulmányozni. Úgy gondolom, elég jól elpötyögök egy csomó különböző programmal, a zenéhez szorosan kapcsolódó seqencer programoktól kezdve, a szövegszerkesztőn keresztül az olyan grafikai programokig, mint a Quark vagy a Photoshop. Ez utóbbiakat a lemezborítók tervezésénél szoktam használni, vagy például éppen tegnap azzal leptem meg a grafikusomat, hogy a videoklipben szereplő plakátot én terveztem meg Photoshoppal. Játékszenvedélyem mindig is volt, csak a PC-hez kapcsolódó látványosabb. Ráadásul az ilyen játékok nagyon magukba tudják szippantani az embert.



Mik a kedvenceid, milyen típusú játékokat szeretsz?

Itt is a sokféleség jellemző: az olyan "agyhalált" okozó lövöldözős játékoktól kezdve, mint a Quake, a verekedős programokon keresztül a stratégiai játékokig szinte minden érdekel. Nagyon szeretem a sportjátékokat is. Tulajdonképpen egyetlen típus van, ami egyáltalán nem érdekel: a repülőgép szimulátorok. Ha ki akarnám próbálni a repülést, biztosan nem számítógéppel tenném. Az első játékkal, amivel igazán sokat játszottam, Hollandiában találkoztam. Azon az egyetemen, ahol a barátnőm ösztöndíjas volt, tananyag volt egy vonatos játék, a Railroad Tycoon, a Transportationhoz hasonló stratégiai program. Kedvelem a stratégiai játékokat, mint az X-COM, Incubation, Command&Conquer, de sajnos ezek nagyon sok időt vesznek igénybe, így aztán manapság, mikor időszűkében vagyok, nem jellemző, hogy ilyenekkel játsszak. Lőni szükséges, ezért a Quake összes fajtája, klónja jöhet. Például emlékszem még rá, milyen sokat nyomtam a Wolfeinstein 3D-t, a végén már a hálószobámig is oldalazva közlekedtem és jobbrabalra nézelődtem, annyit kiabáltak rám az SS-ek, hogy "Halt!"... De mostanában a mindennapokra nem ez a jellemző, fél éve szinte csak a World Cuppal és a Virtua Fighter 2-vel játszom, ha egyáltalán jut rá idő. Régebben olyat is csináltam, hogy azt a focimeccset játszottam le, ami éppen akkor ment a tévében.

Sok olyan játékot említesz, amit hálózatban is lehet játszani. Többnyire egyedül játszol, vagy vannak esetleg partnereid?

Általában egyedül szoktam, persze néha vannak kivételek. Ilyen volt például, amikor a Pixelben hatalmas bajnokságot rendeztünk egy fociprogrammal. A történethez tartozik még, hogy mindig billentyűzettel játszom, nem használok sem joystickot, se más játékpadot, így amikor a többiek ezt látták (ők joypaddal játszottak), kinevettek és azt gondolták, semmi esélyem sem lehet. Mégis levertem mindenkit.

Mennyire lett része az életednek a számítógép?

Természetesen már szerves része az életemnek. Nagyon sok probléma megoldására lehet használni, főként egy csomó mesterségesen kreált problémára. Még most is meglepődöm, hogy akár óránként mennyire eltérő dolgokra tudom használni. Jól ki van ez találva, hogy miért kell min-



1968. április 06-án született, Budapesten. 3, 51kg-mal. A Fazekas Gimnáziumban érettségizett, ahol már több zenekara is volt, a BONANZA BANZA csírái is ekkor fakadtak. Ezután a Közgázon szerez diplomát, miközben az ország egyik legsikeresebb zenekarában játszik, sőt a diploma megszerzésének évében már az első szólólemezén is dolgozik. A BONANZA BANZA kilenc nagylemeze után hét szólóalbuma és négy angol nyelvű anyaga az idei évet különleges jubileummá avatja; idén harminc éves, húsz lemeze jelent meg, és tizedik alkalommal áll a BS színpadára novemberben. Sokoldalú művész, jelent meg verseskötete, írt színházi zenét egy Bertold Brecht darabhoz, játszott színdarabban, forgatókönyvet ír és ő a rendezője is a most készülő video klipjének. Ez utóbbihoz kapcsolódik, hogy van szerencsénk a forgatáson készült képek közül néhányat elsőként közölni!

os?

dent számítógéppel csinálni, másrészt miért kell mindig egyre gyorsabb és gyorsabb gép. Egy idő után azért meg lehet ezt a folyamatot állítani, ha az embernek van elég önuralma. A zenei szoftvereket, hanggenerátorokat is havonta lehetne újra cserélni, közben fél év használat is kevés hozzá, hogy teljesen megismerd, mire is képes.

Külön gépet használsz a zenei dolgokhoz, vagy egy számítógépet használsz mindenre?

Csak egy jó, nagy teljesítményű gépem van, azon van minden, a borítóktól kezdve a dalokig. Meg a játékok is.

Visszatérve a játékokhoz, sokak kedvencelt, a kalandjátékokat, RPG-ket nem említetted. Nem szereted ezeket, vagy csak kimaradt a felsorolásból?

Olyasmire gondolsz, mint például a Diablo? Ritkán játszom ilyenekkel, két okból: az egyik az időhiány, hiszen ezek nagyon időigényes játékok, a másik valószínűleg az, hogy erős a szerepazonosságom, és nem akarok más lenni. Ráadásul a valódi világban is van annyi problémám, annyi elátkozott labirintuson kell átküzdenem magam, hogy nem igénylem igazán az ilyet. A valós életben is van elég kalandom, megyek előre egy karddal a labirintusban, körülöttem akkora fénykörrel amekkorát az aktuális "mana pontszámom" alapján magamból kivetíteni bírok, próbálom nyírni a gonoszt és teljesíteni a küldetésemet. A baj csak az, hogy az életben nem tudok "állást menteni".

Van olyan játék, aminek már várod a folytatását, megjelenését?

Most inkább azt szeretném, hogy ne legyen olyan új, ami érdekel, mert túl sok számomra fontos dologtól vonna el. Mert ha már megvan, ki kell próbálni, aztán végig kell menni rajta, és olyankor nehéz abbahagyni. Például a Warcraftot is már utáltuk, mire végigjátszottuk, de akkor már végig kellett csinálni, muszáj volt. Mint bárki másban, bennem is van egy gyerekes győzni akarás. Ugyanakkor az ember nagyon el tud butulni, ráadásul egyszerűen ijesztő, hogy milyen súlyos napokat vesznek el az életből az ilyen programok.

Szerinted milyen lesz a jövő játéka?

Nem igazán szeretném tudni, félek, hogy még sokkal agresszívebb, látványosabb lesz. Lehet, hogy annyira 3D lesz, hogy az események körülötted fognak zajlani. Nyilván arra fog törekedni minden játékgyártó, hogy minél jobban magába szippantson a program, minél inkább rászoktasson. Az is elképzelhető, hogy hologramként fogják kivetíteni, és egyre kevésbé tudod megkülönböztetni a valóságot a virtuális valóságtól.

Egyik barátom szerint végül az agyat fogják közvetlenül összekötni a géppel és akkor a gondolatunkkal irányíthatjuk a karakterünket és az érzéseit is átélhetjük.

Na ez az, ami engem már nem érdekelne. Így is túlságosan keveset élünk valójában és túl sok a mű kaland. Arra még hajlandó vagyok, hogy ha nagyon felidegesítenek, hát leülök a Virtua Fighter 2 mellé, és mondjuk a Jeffry nevű gyöngyhalásszal végigverek mindenkit. Persze ilyenkor is rájön az ember a végén, hogy az elmúlt órában milyen agynélküli tevékenységet folytatott. Azt azonban borzasztónak találom, hogy a valóságba lépjek ki néhány órára a képzelet kreálta világból. Persze lehet, hogy bennem van a hiba, és én nem értek valamit. Viszont ha valami ellenszenvet kelt bennem, megpróbálom megtalálni magamban azt a hiányosságot, ami miatt nem tetszik. Lehet, hogy túl öreg vagyok? Tulajdonképpen semmi bajom a kitalált világgal, hiszen a miénk is az, csak hála Istennek rajtam kívül áll a programozó, és nincsen még egy életem, illetve ha van, az nem ebben a játékban van.

Akkor kívánom, hogy az életed kalandjátéka, küldetésed jól sikerüljön és köszönöm a beszélgetést!

Szuper Gábor


Fotó: Tyukodi László



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-20-344-391
Http ://www.oditech.hu /transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

NYÁRI AKCIÓK!

2 x 50 W aktív hangfal	2.800,-
56600 Fax Modem External	14.960,-
14″ LICOM SVGA dig. Monitor	24.800.-
15″ LICOM SVGA dig. Monitor	34.600,-
Pentium 200 Intel MMX	19.600,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.840,-
Pentium TX/PRO 512 c.	10.800,-
PTX/PRO 1 Mb cac + nangkártya	14.600,-

Turtle Beach hangkártyák teljes választéka
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép:
Pentium TX, P200 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, Minitorony, 101g klaviatúra, 16 bit hangkártya 74.600,-

ACER! 486-os használt komplett számítógép (4-8 MB, 200 HDD, 1MB vga kártya, 1.44 FDD, baby) 14″ ACER SVGA monitorral és 3 hónap garanciával
most csak: 43.200,- + Áfa

A DEVIL MMX TURBO ÉS AZ ACER GÉPEK AZONNAL, RAKTÁRRÓL!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II 400-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház
MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX
Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036


Libri®
DUNA PLAZA könyvesbolt
Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017


Libri®
EUROPARK KÖNYVESBOLT
1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534



Faxbank:
2-333-666 #1310
http:www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: 331-0518, Fax: 311-8671
H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

KONFIGURÁCIÓ

Station 83.120 (103.900)Ft
IBM 200MX, 16MB RAM, 14" SVGA, 1.7 GB HDD 1MB PCI VGA, 1.44

Optimal 107.920 (134.900)Ft
IP 200MMX, 16MB RAM, 14" SVGA, 2.1 GB HDD 2 MB PCI VGA, 1.44, 24xCD, SB PRO

Professional 200.720 (250.900)Ft
IP-2 233MMX, 64MB SDRAM, 17" SVGA, 3.2 GB HDD 4 MB AGP VGA, 1.44, 24xCD, SB 16 MLI 818 SPEAKER

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk

Alkatrészek teljes választéka

Sony 24x / Asus CD ROM
11.200 (14.000) Ft / 14.300 (17.875) Ft
Intel P200MMX /P-2 266 celeron
19.690 (24.615) Ft / 24.200 (30.250) Ft
4/8 Panasonic / SCSI
68.200 (85.250) Ft / 62.000 (77.500) Ft

Rendelésre ATI VGA kártyák és IOmega termékek!

Zárójelben a bruttó árakat tüntettük fel!
Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453
Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers
1146 Budapest, Thököly út 88.
Gépátépítés Intel P200MMX-re
19.900Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

OTP Részletfizetési lehetőség!!!
PII-233 Mhz konfiguráció 24 havi részletre
11.290,-/Win'98 szoftverrel/
8.950,-

Internet szolg. 2000 Ft+ÁFA-tól
Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KERES

Amiga 500+ -hoz AT buszos auto bootos winchester vezérlőt keresek. Budapest, 3410-262 (18 h után.)

AMIGA KÍNÁL

Eladó Amiga 1200-as 1085 monitor külső drive 8 MB-os bővítő RAM-mal szakirodalom lemezekkel. Érdeklődni: Báder Zoltán 06-26-342-269

Commodore- 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-510-510

Eladó Amiga 500-as, 150 lemeznyi játék, 2 joystick, 2 egér, külső drive. Érdeklődni: 403-2114, munkaidőben: 340-8357. Ár: 30.000 Ft.

PC KERES

Gyári, lemezes játékprogramokat keresek megvételre (stratégia, szimulátor, RPG, kaland). Nagy Tibor, 4027 Debrecen, Böszörményi út 27.

EGYÉB KERES

SEGA Megadrive játékokat stb. vennék (CD- 32X- Menacer). Érd.: 06-78-422-019, 06-18h-ig. Körtélyesi Péter.

Eredeti áron megvásárolnám az 576 KByte 93/11-es és 94/9-es számait. Tel.: 256-20-52, délután, Mayer András.

EGYÉB KÍNÁL

Eladó N64-re Killer Instinct, Mario 64 (8000.-/db), SNES + 2 joy (12000), Donkey 3, Ultimate MK, Mario All Stars, Legend, Mortal 3 (5-7000/db), SEGA MD II + 2 joy (10000), Sonic 2, Batman Returns, Lemmings, Mickey Mouse & Donald Duck (1-5000/db). Tel.: 06-66-285-121

Eladó egy SEGA GameGear, 14 játékkal, akkuval, adapterrel. Tel.: 06-26-341-908

Eladó egy db SNSP 005 típusú Szuper Nintendó egy db kazettával és adapterrel. Érdeklődni Székkutason lehet a Dózsa György utca 20. alatt. Tel.: 62-293-404 este

Eladó Super Metroid 3, sürgősen, SNES-re. Tel.: 061/290-3855, radnothy mail. datanet.hu

EGYÉB CSERE

SNES-re keresem UMK3-at, helyette adok: MK3 + KI + rengeteg titkos kód. Címem: Pénzes Andor, 4138 Komádi, Széchenyi út 28.

Porsche Challenge című PSX programot Worms-re vagy Tomb Raiderre cserélnék. Ár megegyezés szerint. Tel.: 06-79-368-318 Sasvári Misi.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS:		ROVAT		OPCIÓK		
❑ PC	❑C64		❑CSERE		❑VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
			❑KERES		❑INVERZ	(+50% FELÁR)
❑AMIGA	❑EGYÉB		❑KÍNÁL		❑KERET	(+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot...példányban
Megrendelő neve:...
Címe:..
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot...példányban
Megrendelő neve:...
Címe:..
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

A történelmi illetve mitológiai témájú játékok mindig is megdobogtatták szívemet. Ezért is vártam már epedve az Ocean legújabb művét, a Hexplore-t, mely a középkori Európa nem túl kies, ám határozottan vérzivataros tájain játszódik. A mellékelt screenshotok és előzetesek alapján afféle kaland/akció keveréknek ígérkezett az anyag, némi szerepjáték-hangulattal fűszerezve. Nos, mindezek alapján a Hexplore egészen kiváló játéknak tűnt, bár néhány apróság azért óvatosságra


Harcosunk vad rohamát Glore hullák szegélyezik (igen, ezek az elmosódott pixelhalmok lennének az ellenfelek)

intett. Először is a háttértörténet szerint "i.sz. 1000-ben járunk, s egy induló kereszteshadjárat résztvevőjeként épp a Szentföld felé tartasz". Hoppá. Na most ez eleve laza 100 év tévedés, mivel az ezredfordulón sok vidám dolog történt, ám kereszteshadjárat momentán épp nem. Az efféle "apró" baklövések a játék szempontjából ugyan nem zavarnak túl sok vizet, ám ezek után már komoly kétségeim tá-


A -1. kereszteshadjárat megfogyva bár, de törve nem céljához ért

madtak, hogy az alkotók valóban jártasak-e a mitológiában és a történelemben. Márpedig épp a hangulat az, ami igazán naggyá tehetné a Hexplore-t, amihez viszont nem ártana jelen esetben némi tárgyi tudás is. Az előzetesek is elsősorban annyi jót ígértek, hogy az egyes karaktereknek valóban gyönyörűen meg van rajzolva az arcképe, de ezen kívül nem tűnt különösebben szemkápráztatónak a grafika. Mindezek ellenére én igenis sokat vártam a játéktól, hisz az akció/kalandjátékok műfajában (mint azt a Diablo is ékesen bizonyítja) igenis lehet nagyot alkotni.

A MONTY PYTHON BEMUTATJA...

Jómagam a helyszín (Európa) és dátum (i.sz. 1000) alapján némi európaiságot sugárzó Merlin-szerű mágusokra, tündérekre, manókra, óriásokra, boszorkányokra, unikornisokra, vámpírokra és hasonló egzotikus teremtményekre számítottam. Továbbá cselszövésekre, intrikákra, esetleg romantikus lovagi románcokra. Hát egy dolgot el kell ismernem: a Hexplore-nak e szempontból (is) sikerült meglepnie. Hosszas kutatások után sikerült a játék kiagyalójának a legkreténebb, legidiótább és legképtelenebb dolgokat belezsúfolnia a játékba, melyek még csak véletlenül sem illenek egy középkori történetbe. Már a Glore névre hallgató hájas, orkra amlékeztető lények is furcsák, a fel-alá grasszáló zombik (tök jó, még a karibi-mitológiát is belekeverték) pedig határozottan idegesítettek, de a Kárpátok szívében tanyázó indián (!!!) láttán tán még a legelvakultabb román eredet-kutatók is elámulnának. (Esetleg az sem kizárt, hogy a játék kapcsán be is jelentik területi igényüket Kaliforniára... – CoV-boy) Lehet, hogy bennem van a hiba, de engem kifejezetten zavarnak az efféle ökörségek. S ami még nagyobb baj: ha mindezektől el is tekintünk, a Hexplore még mezei fantasy-játékként sem tartozik a legeredetibbek közé. Példának okáért az egyik küldetés a következőképpen fest: egy remete kaját kezd tarhálni, mert túlságosan gyenge ahhoz, hogy elmondjon valami fontos információt (ahhoz nem túl gyenge, hogy mindezt kifejtse, de hát ne akadjunk fönn efféle apróságokon). Mit mond erre a józan gondolkodású játékos: nosza, adjunk



neki. Nem, ez azért nem ilyen egyszerű, mivel hőseinknél nincs semmiféle ehető matéria. Éljenek a fotoszintetizáló skót kereszteslovagok, indián íjászok, kimmériai harcosok és kínai varázslók! Az efféle következetlenségek egy szimpla lövöldözős játékban nem lennének különösképpen zavarók, de a Hexplore – legalább is papíron – azért tartalmaz kalandelemeket is.

Visszatérve magára a háttértörténetre: Mac Bride névre hallgató hősünk kereszteslovag-cimboráival épp a Szentföld irányába tart, mikor is a Kárpátokban szörnyű kreatúrák támadják meg a csapatot (rossz az, aki rosszra gondol). Szét is csapnak a lovagok között, ám Mac Bride barátunk zseniális húzáshoz folyamodik: elájul. Mikor hősünk végre magához tér kénytelen szembesülni a ténnyel, hogy társait elhurcolták a gaz szörnyek. Innentől kezdve aztán szép lassan elkezd bonyolódni a történet, kiderül, hogy a támadás hátterében egy Garkham nevezetű mágus áll, valamint egy Hexplore nevezetű szent könyvet is fel kell majd kutatnunk. Ez utóbbi pedig elvezet az Édenkertbe, ahol egy kettes számú szent könyvet is magunkévá tehetünk – na, ez utóbbinak megszerzése lesz a játék fő célja.

A RÉMES NÉGYES

A játék kezdetekor ugyan Mac Bride egymaga vág neki a Kárpátok jelen esetben nem is annyira festői bérceinek, ám idővel három másik kalandozót is összetoborozhatunk. Ezt egyébként rögtön az első pályán megtehetjük, mivel a jelentkezők valósággal a nyakunkba ugrálnak. Elvileg tehát ez lenne az a pont, ahol némi szerepjáték-hangulatot lehetett volna a Hexplore-ba csempészni. Hát, szerintem ez nem igazán sikerült. Igaz, hogy tizenhárom különböző karakter között válogathatunk, ám ezek között nincs túl sok lényegi eltérés. Összesen négy kaszt létezik (kalandor, harcos, íjász és varázsló), s az azonos kasztba tartozó figurák teljesen azonos képességekkel is bírnak. Teljesen mindegy, hogy az illető perzsa kardművész vagy északi barbár, ugyanazok a fegyverek, ugyanazok az extrák köszönnek vissza. Maga a

HÉTKÖZN


Jesszusom, ezek most disznók vagy farkasok?

kommunikáció úgyszintén nem erőssége a játéknak, beszélgetni jóformán senkivel sem tudunk, mindenki ledarálja a neki szánt szöveget és annyi. A legnagyobb meglepetés mégis akkor ért, mikor a falu vegyesboltjába betérve az eladó barátian közölte, hogy egy erszény aranyért kaphatunk egy baltát. Nem tévedés: a bolt teljes árukészlete egy, azaz egy darab baltából állt, az elfogadott pénznem pedig egy erszény arany volt. Mindezek után már kezdtem úgy tekinteni a Hexplore-ra, mint egy mezei mászkálós/irtós akciójátékra, melyet megpróbáltak valami történelmi


A jelek szerint ez a magányos felderítőüt mégsem volt olyan jó ötlet...

PI BOSZORKÁNYSÁG

humbuggal elsütni. S mint később kiderült, bizony ez a nagy helyzet.

Ideje lenne magáról az irányításról is ejtenem néhány szót, mivel ez – a látszat ellenére – nem is olyan egyértelmű. Adott tehát a négy hős, akiknek arcképét a képernyő tetején láthatjuk. A piros kerettel jelölt fickó az aktuális vezető, ő beszélgethet a parasztokkal, ő veheti fel a talált tárgyakat, ő nyithatja ki a ládákat stb. A kék kerettel jelölt karakterek a követők, ők mindig követni fogják az aktuális vezetőt, még a csatákban is részt vesznek, viszont minden más cselekedetet a vezető hajt végre. Vezetőt a bal, míg követőket a jobb egérgombbal választhatunk ki, míg az arcképek jobb alsó sarkában látható ikonra kattintva őrködésre foghatjuk az illetőt. Az őr sohasem mozdul el a kijelölt helyről, ám a közelébe merészkedő lényeket azonnal megtámadja - már amennyiben hozzájuk fér. Alighanem egyértelmű, hogy leginkább a távolsági fegyverekkel jól ellátott karakterekkel érdemes őrködni, például az íjásszal vagy a varázslóval.

A bal felső sarokban látható az automap, mely kétségtelenül hasznos találmány, ám méretéből kifolyólag kissé nehezen átlátható. Rákattintva kérhetünk egy teljes képernyőt is kitöltő verziót, ami már lényegesen használhatóbb. A bal alsó sarokban láthatjuk a rendelkezésre álló fegyverek gyűjteményét, valamint a hősünkre aggatott vérteket. Minden karakterosztálynak megvan a maga páncélzata, amit csak és kizárólag az illető viselhet (pl. Warrior's Shield), s mindennek tetejébe a bekapott találatok hatására hajlamosak szétesni. A fegyverek mellett látható kék szám jelzi azok erejét, a fehér szám a municiót mutatja (már ha van szükség ilyesmire), míg a kis csillagok az adott szerszám minőségét jelölik. A szerepjátékokra jellemző tapasztalati pont gyűjtögetés egyébként a Hexplore-ból sem maradhatott ki. Az mondjuk elég érdekes megoldás, hogy a gaz szörnyek lemészárlásáért járó XP-t úgy kell összegyűjteni a földről, mint a tárgyakat. Ennél is furcsább dolog, hogy pályánként legfeljebb egy szintet léphetnek hőseink, mert eme kívánatos esemény bekövetkezte után már nem kapunk XP-t, még a legvéresebb harcok után sem. Hát ez azért mindenesetre sajátos.


Elhalálozott hőseinket a képen látható női WC-k mellett támaszthatjuk fel

KALANDOS KALANDOK

Ami magát a játékmenetet illeti, az leginkább a jó öreg Amigás shot'em'upokat idézi (emlékszik még valaki a Chaos Engine-re?). Adott egy hatalmas, izometrikus pálya, idétlen szörnyek egész aramadája, s itt ott néhány extrákat rejtő láda. A terepet fel kell deríteni, a szörnyeket ki kell irtani, míg a ládákat ki kell fosztani. Pont. Ami az egész gyilkolászósdiba némi színt visz, az a helyenként egész fordulatos cselekmény, s a négy főből álló csapat. Az egyes karaktereknek (illetve karakter-osztályoknak) ugyanis megvannak a maguk gyengéi és erősségei, így a későbbi pályák már legalább annyira próbára teszik a játékos taktikai érzékét, mint reflexeit. Adott ugyebár a négy hős, a több tucatnyi fegyver s az ellenfelek végeláthatatlan hordája – akcióban, kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Persze akad néhány igen méretes baromság is a harci rendszerben, mint például a területre ható varázslatok sajátos hatóköre. Ez annyit tesz, hogy a csapkodó villámok, tűzesők kellős közepén is nyugodtan mászkálhatnak hőseink – amennyiben valamelyik cimborájuk követte el őket. Hát nem tudom... a Diabloban ezt azért egy kicsit reálisabban oldották meg.

Kalandozásaink során nem egyszer midenféle tornyok, barlangok és labirintusok mélyén is szerencsét próbálunk. Ezek már jóval érdekesebb helyszínek, mivel a szokásos szörny-falkákon kívül néhány logikai feladvánnyal is összefuthatunk. Ezek bonyolultsága a legtöbb esetben a "ráállsz a kőre, eláll a nyílzápor"-szint környékén mozog, ám találkoztam néhány egész eredeti ötlettel is. Ilyen volt pl. a Phantom-generator is, amely ontotta a szellemszerű lényeket, így a közvetlen támadás elég öngyilkos vállalkozásnak bizonyult. Persze egy megfelelő védelmező varázslattal megtámogatott harcos akár szét is verheti a ketyerét, s eztán már nyugodtan felszecskázhatjuk a túlélőket...

Nem szóltam még arról, hogy a labirintusok mélyén négyféle akadállyal/kapcsolóval is találkozhatunk, melyet csak egy bizonyos kaszthoz tartozó hős képes megoldani. A tenyérnyommal díszített kapcsolókon a harcos, míg az átjárókon a tolvaj tud átevickélni. A gépezeteket a kalandor képes működésbe hozni, míg a rúnák felolvasásában a varázsló jeleskedik. Minden akadálynak megvan a nehézsége, ettől függ, hogy hányadik szintű karakter képes megoldani.

Ez a bonyolultsági szint egyébként a Hexplore egészére igaz, s ez számomra hatalmas csalódás volt. Nem állítom, hogy a program élvezhetetlen volna – mint akciójáték egész szórakoztató. A gond csak az, hogy én az előzetesek alapján mást vártam. A grafika a legnagyobb jóindulattal is legfeljebb közepesnek nevezhető, a kaland- illetve szerepjáték elemek jóformán teljesen hiányoznak a játékból. A multiplayer opció a különféle marhaságok miatt egyszerűen botrányos (ugyanazok a küldetések, mint single playerben; ha későbbi pályáról indulunk, akkor ugyanolyan alapszintű karaktereket kapunk,


Igen sportszerűtlen (ám hatásos) módszer, ha halottainkkal derítjük fel a terepet

mint az elsőn, stb.) – még csak megpróbálkozni sem érdemes vele. Amit leginkább hiányolok, az a "sötét-középkor" hangulat, mely szerintem mindezt ellensúlyozhatta volna. Szóval nekem nem tetszik a Hexplore, de ez az én személyes véleményem. Más fantasy-megszállottak és újságírók (Éljen a számítógépes lapok megbonthatatlan barátsága! Meg a sárkányok.) éppenséggel más véleményen vannak, úgyhogy egy pislantást mindenképp megér a Hexplore.

T.J.

hexplore

Ocean/Heliovisions

http://www.hexplore.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95, SB-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P133, 32MB RAM, napszeműveg...

Igen ronda, de legalább hosszú...

67%

Legnagyobb örömömre már javában dúl a VB – és egy-két igazán színvonalas mérkőzést is láthattunk már. (Meg egy-két igazán színvonaltalant is, de a foci vb-k kapcsán jobb, ha úgy van az ember, mint a szerelemben: csak a szépre emlékezünk…) A színvonal a vb kapcsán megjelent programokkal sajnos nem igazán így van, mert eddig egyetlen, minden vonatkozásában kiemelkedő alkotás született, a World Cup 98 – és ha ez az új mérce, akkor azt bizony nagyon nehéz lesz felülmúlnia bárkinek is.

Most azonban egy ismeretlen ismerős száll be a játékba: a Sensible Soccer 98. (És nem Sensible Soccer 2000, ahogy helytelenül mutattam be legutóbb. A hibáért elnézést kérek mindenkitől, de egyébként a házi kisokosként használt Internet felelős érte, ami most "dezinformációs autósztráda"-ként szerepelt.) A Sensi ismeretlen ismerős azért, mert egy nagy hagyományokkal rendelkező (még Amigán indult) sorozat legújabb tagja, és azért is, mert a megérkezéséig szinte semmit nem lehetett tudni róla – még egy nyamvadt demo-verzió sem érkezett belőle (bár így utólag azt hiszem, hogy jobb is…).

A Sensible Soccer mindig is az egyszerű kezelhetőségéről, kiváló játszhatóságáról, nem túlzottan látványos, de a célnak tökéletesen megfelelő grafikájáról és az újabb részeknél a hatalmas adatbázisáról volt híres. A készítők megpróbálták ugyanezt átültetni a legújabb részbe is – nos, ne nagyon szépítgessük a dolgot, ez most egyáltalán nem sikerült.

A vérfagyasztó mogyeri csapat a dugoszlávok ellen az alábbi összeállításban lép pályára

CSAPATOK

Kezdjük talán az egyik legfontosabb dologgal, a választható csapatok listájával. Érdekes módon, ebben a részben klubcsapatok egyáltalán nem szerepelnek, ami azért volt számomra meglepő, mert a Sensi 96/97-es kiadásának elkövetői nyugodt szívvel elhelyeztek annyit, amennyit még soha, sehol másutt nem láttunk azelőtt. Többek közt az ausztrál és az albán bajnokságot is lejátszhattuk (innen a kedvencem a Laci nevű csapat volt) – ezek után elég nagy visszaesés, hogy még a nívósabb európai bajnokságok sem kerültek bele, pedig milyen jó is volt egy teljes magyar szezont végigvinni, és ráadásként megszerezni a BEK-serleget)


Mondjuk gólt rúgtam, de ez a képből nem igazán derül ki – vagy látja valaki a labdát?!

Újabb – és talán még nagyobb – hiba: a játékosok nevei el vannak ferdítve, pl.: Klinsmonn, Runaldo vagy a magyaroknál (a fociban amúgy jó becenévnek is beillő) Agressy. Ugyan még mindig jobb, hogy csak egy magánhangzó eltérés van az eredeti és a játékban szereplő nevek közt, mintha teljesen fals neveket találtak volna ki, de szerintem így is nagyban rontja a játék amúgy sem igazán felemelő hangulatát. Jó, tudom, ennek jogi okai vannak: a focisztárok most már azért is dollártízezreket kérnek, ha egyáltalán egy autóbaleset kapcsán elhangzik valahol a nevük, de hát akkor is idegesítő. Amúgy, ha ettől eltekintünk, viszonylag naprakész a csapatlista.


Ez a kép azért egykoron minden C-64 tulajdonosnak megdobogtathatta volna a szívét…

GRAFIKA

No, ez egy hálás téma, mert ez sosem volt a Sensi erőssége – hát itt pláne nem az! Az előző részhez képest mindenképpen javulás tapasztalható, ugyanis a játék átment SVGA-ba, de itt nem árt figyelembe venni azt az aprócska tényt, hogy a régi grafika még szinte egy az egyben a legelső, Amigára már vagy hat éve megjelent grafikai motorra épült. Az animációk és a játékosok kidolgozása szebb lett – de mai szemmel nézve egyáltalán nem kiemelkedő, sőt alulról súrolja az átlagot. Az igazi probléma az lehet vele, hogyha rendelkezünk a megfelelő géphátterrel, már egyáltalán nem tűnik olyan jópofának és aranyosnak ez a dolog, mint akárcsak két évvel ezelőtt. Talán úgy lehetett volna ezt kompenzálni, hogy ugyan ne kelljen egy PII-es és egy Voodoo2-es a megfelelő futáshoz, de legalább normális és élethű animációkat lásson az ember. (Legalább olyat, mint mondjuk az első Actua Soccernél, ami egy 486DX100-on is elég kellemes képet nyújtott.) Ehhez képest a játék megmaradt a "hagyományos" kétdimenziós felülnézeti képnél (ami tulajdonképpen még egyáltalán nem is lenne baj, sőt, ezt egy Sensible-től el is várja az ember), de ezt azért illett volna korrektül megcsinálni. Nem sikerült.



Azért egy avatott kéz egész tűrhető képet is előcsalogathat a játékból – ha csak tartalmát tekintve is

Azért a 3D szele megérintette a Sensit is – de bár ne tette volna! A gólok visszajátszása ugyanis immár egy ötletszerű (nem tetszőlegesen állítható) pozícióból történik, méghozzá három dimenzióban – de a kivitelezése egész egyszerűen pocsék. Talán a kontrasztot úgy tudnám igazán érzékeltetni, ha mondjuk a Babylon 5-nak és a (már-már klasszikus) Pirx kapitány kalandjainak vagy mai jogutódjának, az Űrgammáknak egyes részeit hasonlítgatnánk össze pusztán a technikai kivitelezés aspektusából. A stadion állaga (az alakjától eltekintve) erősen egy kortárs magyar stadionra emlékeztetett – azok közül pedig egy sem túl szívderítő látvány. Csakis brilliáns logikám segítségével sikerült csak rájönnöm, hogy a körben elterülő színes maszat a közönséget hivatott ábrázolni, nem pedig valami önmagát absztrakt festőnek valló ámokfutó egyik csendéletét. A játékosok és a bíró láttán boldog nosztalgiával emlékeztem Andrew Spencer C-64-es Soccer című programjára (83-as darab). Mondjuk az látszik, hogy azért próbálkozgattak valamit a poligonokkal, de ami kisült belőle, azt csak azért nem minősítem, mert CoVboy ügyis megcenzúráz… Mindennek a tetejébe ezt a rettenetet még csak át sem lehet ugrani, hiába csapkodtam kétségbeesetten a

billentyűzetet. Ezek után kötve hiszem, hogy bárki is végignézné még egyszer a gólokat, ami pedig az előző részeknél igen sűrűn előfordulhatott.

HANG

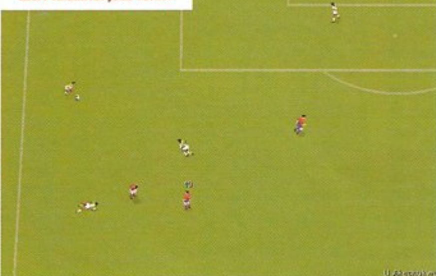
A hang kapcsán is akad egy-két nyalánkság! Először is a kommentár. Ez nemcsak hogy megmaradt a régi színvonalán, hanem még rosszabb is lett. Néha egy-egy "Good goal" esetleg "It's a yellow card surely!" hallatszik csak, és ez ma már kevés (azonkívül ezt a régi verzió is tudta). De az a hang! ("Ki ez az állat?" – tettem föl magamban a poétikus kérdést, és elkezdtem a kézikönyvben kutakodni, ahol is egy meglepő felfedezésre bukkantam: a játék producere és a kommentátor ugyanaz! Ezek után már semmin nem lepődtem meg, akinek ilyen kretén hangja van, az mindenre képes.)
A zene igencsak felejthető, tulajdonképpen direkt jó is, hogy nem hallatszik. Egyedül az intro zenéje tetszett, bár abból is inkább csak a szöveg ragadott meg ("Football is a love") – bár azért ezt a barátnője előtt ne hangoztassa az ember. A közönség morajlása teljesen átlagos.



A sárga lap nemcsak a bolygó hollandusnak jár, hanem a látványfelelősöknek is!

A JÁTÉK

Ami a játszhatóságot illeti, itt végre pozitívumokat is tudok mondani. Megmaradt a roppant könnyű kezelhetőség és irányíthatóság, a tevékenységünk tulajdonképpen csak az irányokra és egy (!) gombra korlátozódik. Ezzel lövünk, passzolunk, fejelünk és becsúszunk is egyben. Ez rendkívül egyszerűvé és könnyen kiismerhetővé teszi a játékot, bár mindenképpen megvan az a hátulütője a dolognak, hogy ezáltal a trükkösebb mozdulatok mindegyikéről lemondhatunk. Sehol egy sarkazás, egy szaltó vagy egy kapáslövés – de legyünk őszinték, ezt nem is vártuk. A játék ily módon billentyűzetről is könnyen irányítható – de aki pusztán a klaviatúra használatával megver egy joystickkel közepesen szinten játszó emberi játékost, az előtt le a kalappal!
A játék egyébként meglepően könnyűre sikeredett. A joyom az előző rész áldásos tevékenységének köszönhetően másfél éve darabokban hever, a gamepad pedig nem igazán az én műfajom (hát igen, 64-esen kezdtem) – de billentyűről lazán teljesítettem a magyarok vb-kvalifikációs csoportját (tudom, hogy nincs benne egy nagy csapat sem, de a magyarokkal voltam!). Aki játszott a klasszikus változattal, annak semmi újat nem tudok mondani – a taktika itt is majdnem szóról-szóra megegyezik. (Bár a régin volt egy trükköm: a középkezdés után a gyengébb kapusoknak szinte félpályáról be lehetett emelni a bogyót – ez itt nem működik.) Az előző verziókban óriási volt a különbség az egyes játékosok közt – aki drága volt, azzal sokkal könnyebben lehetett gólt elérni, és legalább kétszer olyan gyors is volt (mennyit szenvedtem, amíg a Fradival legyűrtem a Juvét!) – itt ezt nem érzem annyira kiélezettnek. Oké, itt nincsenek árak (és ezáltal játékoscserebere sem), mert csak válogatottak vannak – de akkor sem olyan falrengető a különbség.
A játékban indíthatunk kupát, bajnokságot és tornát (az előző kettő elegye) is, valamint az idők szavára hallgatva a 98-as VB-t is lejátszhatjuk. A klubcsapatok hiánya magával vonja az összes európai vagy bármilyen más rangos kupaesemény nemlétét is, és a Copa America vagy az Afrikai Nemzetek Kupája sem szerepel.


Műholdkép a Spanyolország-Nigéria mérkőzésről. Eredetiben azért valamivel jobb volt...



Óh, ha a játék színvonala is olyan lenne, mint az a futballünnep, amit ez a két gárda játszott egymás ellen!

VÉGSZÓ

Talán azt mondhatnám, hogy kis odafigyeléssel méltó utóda lehetett volna az öregnek. Ezzel szemben meglehetősen összecsapott munkának tűnik, nyilván a VB-lázat szerették volna meglovagolni, míg lehet. Az látszik, hogy a játék készítőinek nem volt a célja a World Cup 98 megszorítása, inkább egy másik, egyszerűbben megtanulható és szórakoztató stílust próbáltak újjáéleszteni, de (akárhogyan is fáj) ma ez ebben a formában és prezentálásban kevés. Isten az atyám, én megpróbáltam pozitívan állni a dologhoz (az első résszel évekig játszottam, sokszor napi több órán át) – de szerintem nem leszek egyedül ezzel a véleménnyel. Mint ősi Sensis, én mindenesetre reménykedem, hogy az a Sensi 2000 csak valóra válik, és egy-két éven belül a nagy névhez méltó folytatásnak örvendhet a focijátékok minden rajongója.

K.Z.

sensible soccer '98

GT Interactive/Sensible Software
http://www.gtgames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya

Egy ilyen névvel teljesen szabálytalan!

65%

JAZZ JACKRABBIT

A SZUPERNYUSZI VISSZAVÁ

Jazz Jackrabbit visszatért! – van szerencsénk bejelenteni a szenzációs hírt, bár tulajdonképpen csak azok számára visszatérés ez, akiknek már a '94-ben is volt hozzá szerencséjük. A nem mindennapi nyúl akkor egy kitűnő platformjátékban játszotta a főszerepet, és nincs ez másképp most, a második rész esetében sem.

Hősünk legutóbb sikerrel mentette meg – hála nekünk – Eva hercegnőt a gonosz Devan Shell karmai közül, így húzva át a mániákus teknőc terveit, aki a Carrotus bolygó uralmára tört. Nem is maradt el a nyulak királyától és királynőjétől a jól megérdemelt jutalom: Jazz – ahogy kell – elnyerte a fele királyságot, és persze a hercegnő kezét.

Sajnos azonban – minthogy a második részben is kell valaminek történnie – egy mindenre elszánt teknőst nem lehet ilyen könnyen félreállítani. Egy megrögzött bűnözőnek mindig van tartalékterve arra az esetre, ha az elsőt meghiúsítaná valamiféle szuperhős.

Nem törődve az illemmel és az etikettel, Devan és csatlósai váratlanul betörtek a királyi esküvőre, és ellopták Eva jeggyűrűjét mely egy 12-karottás gyémántot tartalmazott, aztán amilyen hirtelen jöttek, úgy el is tűntek.

A történtek a legjobban az anyósjelöltet viselték meg: a királynő nem tudta megemészteni, hogy fogadott fia nem volt képes egyszer s mindenkorra leszámolni Devannel, és ráadásul emiatt most ilyen megaláztatásokat kellett elviselniük – szóval Jazz hamarosan a várbörtön mélyén találta magát.

Ezalatt – Eva gyűrűjének segítségével – Devan immár el tudta készíteni a szupertitkos időgépét, amivel visszautazott az időben, hogy átírja a történelmet a saját szájíze szerint. Jazz tehát egy pillanatra sem élvezheti a rabok nyugodt és tétlen életét: kissé gyagyás kisöccse, Spaz segítségével azonnal a szökésre kell gondolnia, hogy még időben megállíthassa az átkozott teknőst.

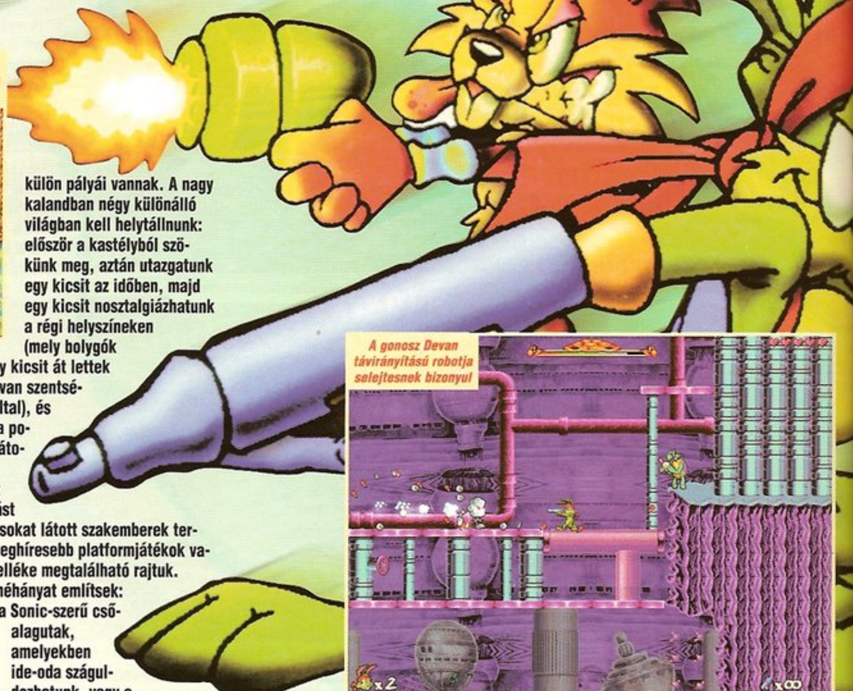


A kiszabadított madarak egy darabig a segítségünkre lesznek

A PÁLYÁK

Jazz-nek négy epizódon keresztül, körülbelül 30 pályán kell átvágnia, hogy végül rábukkanjon Devanre. A CD-n egyébként rajta vannak a játék shareware verziójának a szintjei is, és a több játékos módoknak is külön pályái vannak. A nagy kalandban négy különálló világban kell helytállnunk: először a kastélyból szökünk meg, aztán utazgatunk egy kicsit az időben, majd egy kicsit nosztalgiázhatunk a régi helyszíneken (mely bolygók azonban egy kicsit át lettek alakítva Devan szentséges kezei által), és végül még a pokolba is lelátogatnunk.

A pályákat szemlátomást tapasztalt, sokat látott szakemberek tervezték – a leghíresebb platformjátékok valamennyi kelléke megtalálható rajtuk. Hogy csak néhányat említsek: ott vannak a Sonic-szerű csőalagutak, amelyekben ide-oda száguldozhatunk, vagy a Mario-féle láthatatlan ládák, amiket külön kell bekapcsolnunk, stb. A jól bevált megoldásokat remekül gyúrták egybe, és adtak hozzájuk néhány egyedi dolgot, amitől az akció egyedivé és érdekessé válik. Mindegyik pálya hatalmas kiterjedésű és szövevényes. Tulajdonképpen egy-egy szintet teljesen bejárni nem is lehet, mert gyakran válaszút elé állítanak minket, és miután egyszer döntöttünk, visszatérésre már többé nincs alkalom. Ez legfőképp azért lényeges, mert a bónusz szobák kinyitásához pénzérmék szükségesek, viszont ha nem elég körültekintően vizsgáljuk át a szinteket, nem fogjuk összeszedni a kellő mennyiséget. Rengeteg helyen van olyan átjáró, amiket csak úgy fedezhetünk fel, ha megpróbálunk átmenni a falakon. Persze a játék teljesítéséhez nem kell mindent felkutatnunk, elég, ha mindössze a pályák kijáratait találjuk meg. Néha ezeken a helyeken főellenségek is várnak ránk: a várból való szökésünket például az anyósunk próbálja megakadályozni. Visítozik és köveket omlaszt ránk, de megölni persze nem szabad: a lövéseinkkel mindössze el kell őt tolnunk az útból.





A gonosz Devan távirányítású robotja selejtesnek bizonyul



A rózsaszín macskák csak ideiglenes kapaszkodóként szolgálnak

MIRE KÉPES EGY SZUPERHŐS?

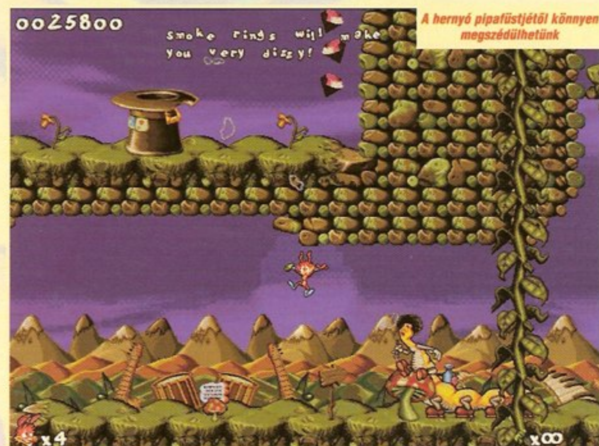
Attól függően, hogy a játék elején Jazzt, vagy Spazt választjuk, különböző speciális mozgásokat tudunk produkálni. A széttaposó mozdulat (amivel a ládákat törhetjük szét vagy esetleg ellenfeleket tiporhatunk agyon) nélkülözhetetlen, tehát azt mindkét nyúl tudja. (Ugrás közben le.) Jazz specialitása a helikopterezés (talán a Kockásfülű Nyúltól vett órákat), azaz ha a levegőben újra megnyomjuk az ugrást, szép lassan fog leereszkedni. Ugyanennek a gombkombinációnak Spaz esetében teljesen más eredménye lesz: duplát fog ugrani. Jazz másik büszkesége a szuper-ugrás: ha guggolásból indítunk egy ugrást, 60%-kal magasabbra fog szökellni. Ráadásul ha a fölötte levő plafon nincs valami masszívabb anyagból, azt is áttöri. Ha ugyanezt megpróbáljuk Spazzel, akkor persze más fog a dologból kisülni: egy karaterúgást fog bemutatni abba az irányba, amelybe éppen néz.

FEGYVEREK ÉS EGYEBEK

A gyilkolásnak számos fajtáját választhatjuk, csupán a megfelelő lövedékek megkeresése a feltétel. (Válogatni közülük az Enterrel lehet.) A végtelen muníciójú lőfegyverünkön kívül van például hőkövetős rakéta, TNT, avagy villámfegyver – hogy csak a leghatásosabbakat említsük. A különböző fegyverek azonban nem csak látványosságként szolgálnak: vannak például befagyott ugratók, amiket csak a lángszóróval olvaszthatunk ki. A lángszóróval egyetemben van egyébként fagyasztó fegyver is, aminek az érdekessége, hogy csak ideiglenesen bénítja le az ellenfelet. (Hacsak a jeget közben – egy másik lövedékkel – szét nem törjük.) A fent említett főellenségnél, ahol elölről és hátulról is támadnak minket, roppant hatásos a gumilövedék, mert ha a királynő pajzsáról lepattan is a lövés, a hátunk mögött még könnyen eltalálhat egy denevért... Ráadásul a fegyverekhez nemcsak lőszert vehetünk fel, hanem az egyik ikonnal a hatásfokukat is megnövelhetjük. Ellenfeleink szintén elég sokszínűek. Bár legfőképp teknősökkel fogunk összeakadni (a páncéljukat ugyanúgy használhatjuk, mint a Marioban), mindenféle egyéb teremtmény is az életünkre fog törni. Tetszettek például azok az őskori hüllők, amelyek egy propeller segítségével repkednek és bombákat dobálnak. Persze nem a bombáik miatt nyerték el a tetszésemet, hanem azért, mert miután lelőjük őket repülő alkalmatosságukról, elkaphatjuk a propellert, és a magasban titkos helyeket fedezhetünk fel velük. Az ellenfelek legtöbbje egyébként intelligensen mozog, vagyis miután észrevettek minket, már le nem szállnának rólunk.

Ha sérülünk, mindig megfogyatkozik eggyel az erőnket jelző szívek száma. Meghalás esetén mindig visszakerülünk a pálya legelejére – hacsak időközben nem nyitottunk ki egy nyuszis dobozt. (Ezek szolgálnak ellenőrzési pontként.) Egy nyúlnak persze répára van szüksége, hogy új erőre kapjon, és ez alól Jazz és Spaz sem kivétel. Miközben répák után kutatunk, számos más dolgot is felvehetünk, úgymint drágaköveket, amikkel majd pálya végi bónuszokhoz jutunk, érméket, amik a bónusz szobákat nyitják (a pályákon itt-ott fellelhető bejáratoknál kérik a pénzt), és végül egy csomó gyümölcsöt, amikkel aktiválhatjuk majd az ún. Sugar Rush módot. Amennyiben sikerül 100 gyümölcsöt összeszednünk, 20 másodpercre teljesen sérthetetlenné válunk, s az ellenségek már az érintésünktől is elhaláloznak.

Említést tettem már a blokkokról, amelyeknek szintén több fajtája van. Vannak, amiket egyszerűen széttörhetünk, és vannak amelyeket csak másik blokkok széttörésével tüntethetünk el, avagy jeleníthetünk meg. Különösen fontosak a fegyvereket, és a különböző képességeket magukban rejtő blokkok. A játék egy újabb Sonicos vonása a monitorok jelenléte: ezekből – ahogy a Sega játékában is – itt is pajzsok üthetők ki. Buborék-, tűz- vagy plazmapajzsot szedhetünk fel, melyek különös jellemzője, hogy a pajzs jelenlétének az idejére egy speciális örök lőszert is kapunk hozzájuk. Hasznos dolog egyébként, hogy amikor elsőként találkozunk valamilyen tárggyal, a gép mindig kiírja, hogy mire jó.



A hernyó pipafüstjétől könnyen megszédülhetünk


A pajzs burka egyszerűen szétzúzza az ellenfeleket


Porból lettünk, porrá leszünk – ez utóbbiról Jazz gondoskodik


Még a háziasszonyok sem hagynak Jazznak békét

EGYÉB LEHETŐSÉGEK

A Jazz Jackrabbit 2 már egyjátékos módban is kitűnő mulatság, de a készítők nem feledkeztek meg a multiplayer üzemmódról sem. Sőt, nem csak hálózaton keresztül lehet többen játszani (maximum 32 játékossal), hanem egyazon számítógépen is osztott képernyővel (akár hárman is). A Party módon belül öt üzemmód közül választhatunk. A Cooperative-nél egymást segítve kelhetünk át a megismert szinteken. A Battle-hez speciális, "deathmatch" szinteket készítettek, itt ugyanis egymás kinyírása a legfőbb cél. Hasonlóképpen új pályák voltak szükségesek a többi üzemmódokhoz is: a Race-nél egy időre menő versenyen vehetünk részt, a Treasure Huntnál megadott számú kincset kell összeszednünk, végül a Capture Flagnél az ellenfél zászlójának a megszerzése a feladat. Ez utóbbi játéknál mindegyik versenyzőnek megvan a maga bázisa, s azon kívül, hogy el kell rabolni az ellenfél zászlaját, utána el is kell vinni azt a saját bázisunkra. Hogy merre van a bázis, illetve az ellenfél, egy időnként felvillanó nyíl mutatja.

A játék arra is kínál lehetőséget, hogy egy játékos módban saját tervezésű szinteken induljunk. A pályaszerkesztőt a játékon "kívül", a Jazz Creation Station címszó alatt találjuk a Start menüben.

AZ ÉRTÉKELÉS

A Jazz Jackrabbit 2 mostanság igencsak fehér hollónak számít: egy abszolúte 2D-s platformjáték, ami ráadásul még jó is. A parallax scrollozású hátterek és az animációk rendkívül szépek, a zenék is jók, és még a játszhatósággal sincs gond, hiszen bármikor menthetünk állást. Kár, hogy a figurák méretét egy kissé elhibázták: ha ugyanis 640x480-as felbontásban játszunk, minden úgy összemegy, hogy csak nagyítóval lesz alkalmunk az említett animációkban gyönyörködni, ha viszont 320x240-es módot választunk, minden jól kivehető, csak épp a terepből alig látni valamit. Az igazat megvallva én egy zoomolgató (ráközelítő/eltávolodó) nézetet tartottam volna célszerűnek, aszerint, hogy éppen futunk, vagy csak lassan ugrálunk. Még zavaróbb azonban az a néhány programhiba, ami jelentősen csökkenti az élvezetet. Az időnkénti kifagyásokat – Win 95-felhasználóként – már volt alkalmam megszokni, de sajnos néhány súlyosabb buggal is találkoztam. Az általam tesztelt verzióban a legnagyobb hiba az volt, hogy a zászlós játéknál még meghalás esetén is a játékosnál maradt a zászló. Ha pedig mindkét játékosnál ott van ugyebár a zászló, a szabályok szerint egyik fél sem tudja hazavinni – szóval a hiba folytán az egész parti holtpontra jut. Na, de kár lenne egy ilyen negatív dologgal befejezni a cikket, mert összességében a Jazz Jackrabbit 2 megéri a pénzét. A PC-sek számára ugyan soha nem volt Mario vagy Sonic, de ebben a játékban jórészét megtalálhatjuk annak, ami ezeket a nagy neveket feledhetetlenné tették.

V.Z.

jazz jackrabbit 2

Epic Megagames/Black Friar
http://www.epic.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

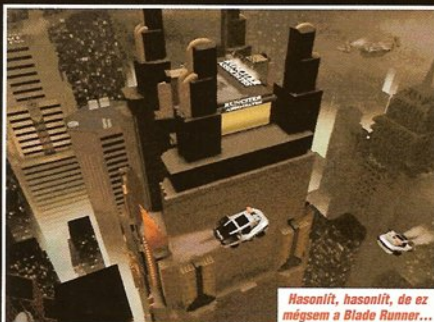
Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

Bár csak egy 2D platformjáték, de minden extrával fel van tuningolva

83%

Ubik – senki ne keresse ennek szónak a jelentését a szótárakban, teljesen reménytelen és fölösleges, mert úgysem találja meg. A rejtélyes név megfejtésében nagyobb esélyekkel indul az, aki kellő fanatizmussal áll neki a játéknak – így jelentősen megnő az esélye, hogy választ kapjon kérdésére. Persze azokkal is teljesen egyetértek, akik kevésbé tulajdonítanak jelentőséget a Ubik szó jelentésének. Azokkal pedig nemkülönben, akik nem hajlandóak kellő fanatizmussal leülni a játék elé – a Ubik ugyanis nem túl nagy durranás. Nem kéne sok, hogy egy klassz játék legyen, de az sajnos hiányzik. Pedig az alapanyagok nem rosszak.

Philip K. Dick nevére sokan felemelhetik a fejüket, s juthat eszükbe “Az androidok elektromos bárányokról álmodnak?” című novella, a belőle készült Blade Runner c. film, és esetleg az utóbbiból készült csodaszép játék.



Hasonlít, hasonlít, de ez mégsem a Blade Runner...



... bár a légtér forgalma itt is elég zsúfolt

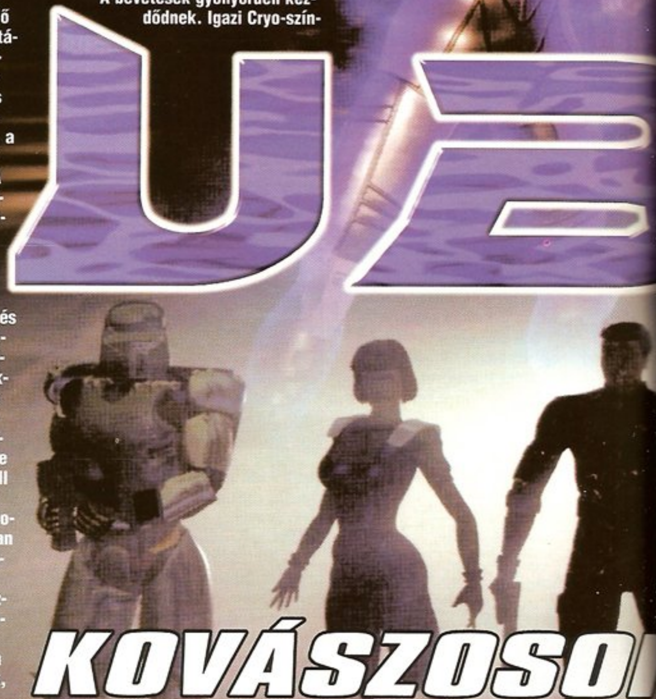
A Cryo ugyanis a jeles szerző egy másik (hasonló címmel egyébként néhány éve magyarul is megjelent) novelláját vette alapul, s a könyv történetének többé-kevésbé megfelelő játékot készített. Ez tényleg nagyon jó dolog, ha másnak nem, hát azoknak a cyber-rajongóknak, akik alig várják, hogy elérkezzék az az idő, amikor ők is implantátumokat dugdoshatnak a kobakjukba, direkt csatlakozhatnak a hálózatra, információkat gyűjtsenek, raboljanak, szolgáltassanak vissza stb. Ezt az időt a Ubik is 2019-re teszi, s a játékost Joe Chip virtuális alakjába bújtatva állítja az információ és személyes szabadság védelmébe. Egész pontosan a Runciter társaság szolgálatába, ahol legfőbb feladatunk a Hollis társaság gaztetteinek megfékezése. A Hollis társaság sokban hasonlít a Runciterre, de erőit csupa rosszra fordítja. Hackereivel információkat csapol le, s jó pénzért adja tovább vagy vissza gazdájának, elektronikus szabotázsakciókat hajtanak végre, védelmi pénzeket szednek az információs rendszerek védelméért, és hasonló dolgokkal múlatják idejüket. Ehhez persze igénybe vesznek minden létező eszközt: a mezei fegyveres katonákat, a pszionikus képességekkel rendelkező embereket, valamint attól sem riadnak vissza, hogy az előző kettőt implantátumok segítségével klónozzák, s így szuperképességekkel rendelkező lényeket “gyártsanak”. Az utóbbi módszert Runciterék nem használják az emberi szabadság és az egészség védelmében, de persze a kivétel erősíti a szabályt: ugyanis Joe Chip, a főhős is használ implantátumokat.

BLADE RUNNER SYDICATE-STÍLUSBAN

A játék a hangulatán és a történetén túl leginkább a Syndicate-re hasonlít. Gondolom sokak emlékeznek erre az akció-taktikai játékra – a feladat megfelelő csapat összeállítása, felfegyverzése, közben a büdzsé figyelése, s az akciók végrehajtása volt. Na, a Ubik ennek szakasztott mása. A fegyveresek mellett most pszionikusok közül is választhatunk, akik nagyon gyengék, csak könnyű fegyvert és páncélt hajlandóak viselni, de némely képességükkel a legbőszebb ellenséges katonát is hidegre tehetik. Persze erre a szintre el is kell velük jutni; egy kezdő szintű pszionikus határozottan béna, s hamar elhullik. Viszont ha elérnek egy adott szintet, s például képesek befagyasztani az időt, akkor igazán büszkék lehetünk rájuk.

Az eligazítást a Runciter épületében kapjuk. Itt ugyanúgy közlekedhetünk, mint a bevetések alatt. Elbeszélgethetünk a cég többi alkalmazottjával, beléphetünk a csapat összeállító rendszerbe, sőt egyszer egy komolyabb összecsapásunk is lesz egy belső kémmel. Az összeállítás első blikkre kicsit túlbonyolítottnak tűnhet, de néhány próbálkozás után egész kezelhető. A katonák nem csupán fegyveresekből és pszionikusokból állnak: a fegyvereseken belül található mesterlövész osztály, hackerek, robbantás specialisták, veteránok stb. A felszerelés is kellően sokféle, a pszionikusoknak kevlár páncélok, a harcosoknak erős harci páncél, különféle fegyverek, töltények, kötszerek állnak rendelkezésére. Akik szeretik az efféle bíbelődést a csapatösszeállítással, annak bizton tetszeni fog a dolog. Aki ki nem állhatja, annak meg ott van a csapat automatikus kreálása gomb.

De hát a buli csak ezután jön. A bevetések gyönyörűen kezdődnek. Igazi Cryo-színvonal, fantasztikus hátterek előtt játszódó animációk, amelyekben nemcsak toronyházakban és futurisztikus, szürke épületkomplexumokban gondolkoztak: az átvezető képeken fenyőerdő, festői hegyvonulatok is helyet



UB... KOVÁSZOSO...



Ne tessék örülni – ennél jóval egyhangúbb a pálya többi része



Idétlen beszólások, béna hadonászás és némi vérfröcsögés – ez a harc a Ubikban...

kaptak. Először ugyan meglepődik rajta az ember, de aztán nagyon bejön a természet és az épületmonstrumok keveréke. Elvégre senki nem gondolja, hogy 2019-re eltűnnek az erdők a bolygó felszínéről. Az animációk alatti zenékről szintén csak áradozni lehet, remekül megkomponálták őket. A városi animációk megközelítik a Blade Runner színvonalát.

...ik A JÖVŐBEN!

...ÉS JÖNNEK A HIBÁK

De sajnos eddig tartott a Cryo-színvonal. A háttér, a szereplők és az animációjuk messze alulmúlják a Cryotól már megszokott minőséget. A terepet három dimenzióban láthatjuk, és egy szobát úgy 3-4 fix kameraállásból szemlélhetünk – de semmi szabad kameramozgatás. A nézetek közti váltást elvégezhetjük a Tab billentyűvel, vagy rábízhatjuk a gépre. Mindkét módszer csak az idegeinknek árt: ha mi váltogatjuk, nem tudunk kellően összpontosítani a harcra, s valaki mindig kimarad a kamera látószögéből. Ez pedig – akár ellenfél, akár saját ember marad le – nagyon rossz, mivel sokszor másodperceken múlik egy csata kimenetele. Ez a probléma akkor is él, ha a gép váltogatja a kamerát. Ráadásul ekkor jól meg iszavarodik az ember: például épp sikerül a célkeresztet rávinni az egyik esküdt ellenségünkre, amikor hipp-hopp vált a kamera – s ahová az egérrel kattintok, az már a pálya egy egészen más szeglete. Egy-egy ilyen önálló kameraváltás olykor a csapat életébe kerül. Egyszóval bosszantó dolog a nézetek megvalósítása. De itt vannak még az emberek is: ugyan 3D-sek, de szépnek még véletlenül sem mondhatóak, 3D-s kártya támogatásról pedig még hírből sem hallottak. Kifejezetten suta a mozgásuk, s borzasztó idétlen látvány, ahogy hatalmas fegyvereikkel hadonásznak. Ha valaki épp az utunkban áll, az szépen felcsatolja korcsolyát, s "csúszik" előttünk (ha kell, akkor felcsúszik egy asztalra) – szóval semmi életszerű nincs a mozgásukban.

Az irányítás nehézkes volta tán már ennyiből is megcsaphatott mindenkit, de lapul még egy-két módszer a játékban, amivel még sutábbá teszi önmagát. A csapat egy részét C&C-módszerrel jelölhetjük ki – ehhez persze egy helyen és egy kameraállásban kell lenniük. (A C&C-hez hasonló hotkeyek nincsenek, tehát nem lehet a részekre osztott csapatot egy-egy gombnyomással aktivizálni.) Ezután ennek a csapatnak adhatunk utasításokat (jobb gomb lenyom, kicsi ikon kiválaszt), valami megnézésére, felderítésére – ezt a két cselekvést az első CD végéig egyébként semmire nem tudtam használni. Hasznosnak egyedül a célzás, öngyógyítás mutatkozott, esetleg a pszionikusokat automatikusan le/kiválasztó ikonok. Egyébként ez az ikonválogatás is használhatatlan harc közben – kinek van ideje egy jól irányzott jobb egérgomb után rábökni a megfelelő ikonra? A harcokban egyébként jól alkalmazható 'sok lúd disznót győz'-, még inkább a 'sok lúd legyőzi a kevés ludat'-taktika. Tapasztalataim alapján legjobb, ha van a csapatban 3-4 harcos, és ezekkel nekirontunk az ellenfélnek, körbeállunk egy csókát, s közvetlen közelről lövöldözünk rá. Ha sokan lennének egy helyen, próbáljunk meg egy-két ellenfelet kicsalni egy közeli üres terembe. Tapasztalatom szerint ez a taktika az erős pszionikusoknak sem tetszik, és 2-3 gyengébb harcos is gyorsan leteríthető. Pat Conely-t a háttérben érdemes tartani (az első küldetésben szedjük fel), s vele felgyógyítani a csapatot. A mozgással egyébként nagyon vigyázzunk, különösen harc közben, mert embereink vakok módjára mozognak: belefutnak a gépekbe és szépen feltrancsírozódnak.


Na ezekről az átvezetőkről ömlengtem. Ritkán lát ilyet az ember játékban.



A pszionikusak nálam rövid életűek. Ennek sem ígérhetek semmi biztatót

Furcsaságok – vagy inkább butaságok – vannak még a játékban. Itt van például a helyi hálózatok törése a hackerekkel. Ilyenkor egy négyjegyű számot kell kitalálnunk, melyből két számjegy már adott. Hatékony védelmi rendszer... Ha nem sikerül feltörni (ez a hacker képzettségétől és persze a szerencsétől is függ) a legrosszabb esetben legfeljebb elpatkolunk.

A 15 szint meglehetősen lineáris. A csapat felállításán túl nem lehet taktikázni a becserkészéssel, különféle útvonalak bejárásával. Csak menni kell az orrunk után, s lőni majdnem mindenkire, aki mozog. Aki kivétel, azok a civilek, ők békésen sétálnak az akció színhelyén, s még tűzpárbaj idején se húzódnak meg. Lelövésükkel pedig vigyázni kell, mert sokba kerül egy civil élete. A grafika tulajdonképpen változatos, de valahogy mégis egyhangú. Nem emlékszem olyan pályára, amelyiken leálltam volna gyönyörködni.

Ezek mellé jön még hozzá a pocsék mentési funkció – a program néha úgy gondolja ment egyet. Mi nem szólhatunk bele... hát ehhez már kommentárt se fűzök. (Úgy látszik, a Cryonál az automatikus mentés valamiféle elv, gondoljunk csak az Atlantis szintén elfuserált mentésére.) A beállításokba is legalább ennyire nyúlhat bele a játékos – állíthatja a hangerőt, s megadhatja, hogy felmásolásra kerüljön a winchesterre a soron következő pálya. Ez utóbbit érdemes kihasználni még gyorsabb gépeken is.

VALAMIT A CRYO IS ÉSZREVETT...

Akik ezek ellenére is hozzá látnak a Ubik-óhoz, azoknak ajánlom hogy keressék fel a Cryo webhelyét, mert kiadtak egy patchet a játékhoz, amiben már akkor menthetünk amikor akarunk, s az ikonokhoz is rendeltek billentyűket, így azok gyorsan elérhetőek. Amióta van ez az Internet, nagyon elkapatták magukat a fejlesztők: gyorsan, félig-meddig letesztelve piacra dobnak valamit – aztán hónapkig töltögethetjük le hozzá a patcheket. Ezt mondjuk a Quake-szerű hálózati játéknál még talán érthető, de egy egyjátékos progínál már kevésbé.

Koronczai Gáspár

ubik
Cryo
http://www.cryo-interactive.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 8xCD, Win95, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Fejet hajtok az átvezető képek előtt. Egyébként hátat fordítok

68%

of LIGHT and

Tényleg itt a világvége 2000-ben? Ki tudja... Az Interplay keze alá dolgozó Tribal Dreams szerint biztosra vehető. Sőt, még a megelőzésre is van receptjük, és ezt az of Light and Darknessben teszik közzé.


Toronyóra lánccal – akarom mondani: csillagokkal

A játék stílusa legalább annyira megfoghatatlan, mint a világvége a halandók számára. Igazából nem kalandjáték, és a logikai anyagok közé se igen lehetne besorolni. Olyasvalamit kell elképzelni, mint egy Shivers, Zork és Riven játékok által bezárt háromszög közepe. Hogy pontosan mi is ez, a bevezetőben nem próbálom firtatni, majd később. Inkább a grafikáról ejtenék néhány szót: előre letárolt animációkat láthatunk végig, illetve körbe foroghatunk. A grafika hangulata a Zorkra és a Rivenre emlékeztet, főleg a fura masinákat tekintve.

Akkor lássuk a kerettörténetet és ráadásként valami megoldásfélét.

A ROSSZ...

A Jó és a Rossz harca – szinte minden filmnek, könyvnek, játéknak ez a témája. Nem meglepő, hogy ez jellemző az of Light and Darknessre is. A gonosz itt Gar Hob, akinek története még a 980-as évek Kelet-Európájába nyúlik vissza.


Utcai csendélet egy igen sajátságos településen

Művészi vénája már serdülő korában megmutatkozott, amikor aktokat kezdett festeni. Szülei, hogy letörjék művészi ambícióját kolostorba adták, ahol a papok vasszigorral tartották kordában. Néhány évvel később a kolostor porig égett, s szüleit brutális módon meggyilkolva találták. Gar Hobot száműzték. Egy erdei barlangban ütötte fel tanyáját, melynek falát telepingálta beteges látomásaiból fakadó képeivel. Itt ért véget élete is, amikor a barlang beomlott és néhány környékbelivel együtt – akiket megbolondítottak a rajzai – őt is betemette. A Nagymesternek megtetszett ez a Gar Hob gyerek, megválasztotta a hetedik évezred urának, s nevét Diabolos Asmodeus Beelzebubra változtatta. Az ő erejét táplálta az évezred összes fő gonosza, Rettegett Ivántól kezdve Dagmar Hirtig mindenki (a játékban az ő kísérteteik ellen kell ténykednünk).

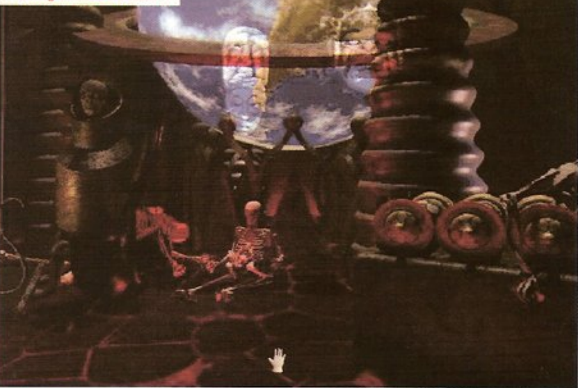
...ÉS A JÓ

A jó oldal kicsit kuszább – adott egy las vegasi táncosnő, akinek fellépése közben hirtelen látomása támad a közelgő világvégéről. Olyan mély nyomot hagy benne ez a látomás, hogy mindenkinek erről kezd beszélni. Vesztére: szónoklata közben kap egy fejlövést, s ezzel számára majdnem mindennek vége is. Követői gyorsan egy cryogenic kamrába teszik, abban bízva, hogy lelkét megváltják a Hét Katasztrófa falujában, s ekkor visszatérhet a testébe és a világ rendje is helyreáll. Logikus, nem?

...ÉS MÉG VALAMI

Most következik egy együttes, a Millennium Fake Brothers, akik a gonosz lord kezére játszották a hét apokaliptikus szerkezetet. Ez egyáltalán nem jelent jót, mert így minden készen áll a világ elpusztítására. Ráadásul az "angyal", a las vegasi táncosnő lelkét rabul ejtette a sötétség szigetén.

Itt jövünk mi a képbe. Feladatunk a hét katasztrófa megállítása, eljutni a Sötétség Szigetére, valamint kiszabadítani a lány lelkét. Hogyan? Na ezt figyelmesen olvassátok el, mert mire sikerült ráéreznem a játék ízére, kénytelen voltam előtte néhányszor végigböngészni a kézkönyvet, pedig ez nem szokásom.


A légszennyezés néha áldozatokat is szed. A szellemek bezzeg mindent túlélnek!

A JÁTÉK

A kezdőképernyő még rendben van, azt mindenki érti – állásmentés, töltés és kilépés a bal oldalon, jobb oldalon a játék folytatása, a szint újrakezdése és a Customized Level, amellyel nem előre beállított szinten játszhatunk. Alul választható a Free Tour, amellyel felderíthetjük az adott szintet, úgy hogy nem sürget az idő (ez így persze nem teljes értékű játék, csak ismerkedés, hiába fejezünk be így egy szintet, nem számít – csak amolyan gyakorlás).

A játék a faluban kezdődik, ahol megtalálható a hét főbűn terme: a gőgé (pride), a haragé (anger), a kéjé (lust), a falánkságé (gluttony), az irigységé (avarice), a kapzsiságé (envy) és a lustaságé (accidie).

A hét katasztrófának szintén hét terem felel meg: földmozgások (earth shifts), légszennyezés (poisoned air), sugárveszély (radiation), éhínség (famine), árvíz (flood), háború (war), járvány (plague).

Az említetteken kívül van még néhány terem, amelyek közül kettő különösen fontos, de ezekről később.

A faluban háromféle dolgot szedhetünk össze: színes golyókat, tárgyakat és teleport köveket. A tárgylistába a jobb gomb folyamatos nyomva

A SÖT

tartása mellett léphetünk, s a bal gombbal jelölhetünk ki egy vagy több tárgyat használatra. A kijelölt tárgyakat a space-szel (vagy a két egérgomb együttes lenyomásával) használhatjuk. A színes golyókkal fényeket varázsolhatunk, összesen nyolcfélét. A piros, zöld, kék és fekete színekhez csak egy golyót kell kijelölni. A többi szint keverni kell:

Sárga = piros és zöld
Lila = piros és kék
Türkiz = kék és zöld
Fehér = kék és zöld és piros

A faluban az évezred fő gonosztevőinek a lelke botorkál, őket kell összegyűjteni, vagy ha úgy

...TSÉG MÉLYÉN

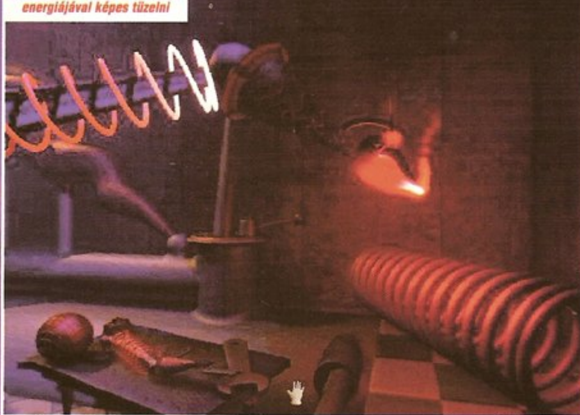
tetszik: megmenteni. Amit meg kell jegyezni: minden lélekhez tartozik egy tárgy, egy szín és egy bűn. A színre a legkönnyebb rájönni, csak fel kell keresni a maszk szobát, ahol a színes csillagokra kattintva megtudjuk, melyik színhez mely szellemek tartoznak. Kattintsunk egy csillagra (a fekete csillag a bejárati ajtó felett van, de erre csak a második és harmadik szinten lesz szükség), mire megjelenik három lélek. Rájuk kattintva megtudjuk, hogy kicsodák, és bűneikről hallhatjuk őket. Jegyezzük le, kihez melyik szín tartozik, mert ez játékról játékra változik.

A tárgyak a katasztrófa termekben találhatók, ahol általában jelen vannak az őket őrző szellemek, s nem engedik, hogy a tárgyakhoz nyúljunk. Hogy rájöjjünk, kihez melyik tárgy tartozik, kattintsunk a szellemekre és a tárgyakra, s hallgassuk meg őket, illetve a róluk szóló információt. Ha már nálunk van egy tárgy, annak a gazdája üldözőbe vesz, s már konkrétan rákérdez a tárgyra.

Kalandozásainkat folyamatosan kommentálja egy láthatatlan bíróság, hol a rádióból, hol a levegőből szólva. Ők kérik számon a szellemeken a bűneiket, és a játék elején felkonferálják a kiválasztottat (a játékost) – hát ez elég fura, de nem lóg ki a sorból.

Akkor lássuk, hogy érhetünk célhoz az első szinten: először keressük fel a maszk szobát, s jegyezzük fel, melyik színhez ki tartozik. Ezután keressük meg a szellemeket az egyik katasztrófa szobában. (Az egy szobában lévő szellemek egy színhez tartoznak). A tárgyaikat nem vehetjük el a jelenlétükben, ezért el kell őket űzni egy fehér fénnyel. Ezután a falu "főterén" található órához kell menni (a játékhoz adott kis térkép nagy segítség a tájékozódásban), s megnyomni az iménti teremhez tartozó színes csillagot (ehhez fel kell nézni az órára, a megfelelő – famine terem felőli – oldalról), mire az iménti teremben megjelennek a tárgyak, de a szellemek még nem. Most be kell gyűjteni a tárgyakat és elvinni őket a megfelelő bűn termébe, ahol a tárgylistából a megfelelő színt és tárgyat kell használni. Amire nagyon kell figyelni az a következő mondat: "Attention ! You have one minute..." – ha ezt meghalljuk gyorsan keressünk egy szellemet, s nyomjunk el rá egy fehér fényt, különben vége a játéknak, eljön az apokallipszis.

Például Rettegett Ivánhoz a piros szín és a kard tartozik és a famine teremben találjuk. Először fehér fénnyel elűzzük, mire a kard is eltűnik. Ekkor irány az óra, s nyomjuk meg a piros csillagot, majd menjünk vissza a famine terembe és emeljük el a kardot. Iván bűne a gőg, menjünk a pride terembe, válasszuk ki a kardot és a piros golyót, majd nyomjuk meg a Space-t. Ivánt így sikerül befogni.


Ez a fegyver állítólag ezer nap energiájával képes tüzelni

A MÁSODIK SZINT

Ezen a szinten is ugyanez a feladat, csak mind a hét színhez tartozik már szellem (összesen 21-et kell befogni), míg az első szinten csak 3 színhez tartozott. Bosszantó, hogy néhány termet lelakatoltak – hogy kinyithassuk, kattintsunk a lakattal az ajtón, s hallgassuk meg, melyik tárgy nyitja az ajtót. Ezután be kell szerezni a megfelelő tárgyat, kiválasztani a tárgylistában, s úgy kattintani a lakattal (nem kell a Space-t lenyomni!).

Néhány zárt terem is megnyílik a második szinten. A második szint végén a tükörterembe (Hall of Mirror) kell futnunk, ahol három golyót kell egy kiemelkedő piramisba helyeznünk. Bármit teszünk, ez nem sikerülhet: a szellemek elszabadulnak, ráadásul három gonosz lordot is kapunk a nyakunkba.


Gar hob palotája ("Ki itt belépsz...")

A HARMADIK SZINT

Lelakatolt ajtók itt is vannak és újabb termek nyílnak meg. A második pálya végén elrontott piramisnak most ismét nekiveselkedhetünk: három különböző golyót kell elhelyezni ismét. A megfelelő sorrendről a koponyáktól kaphatunk információkat (ezek ugyanolyan tárgyak mint az eddigiek voltak, csak a lordokhoz tartoznak). Ekkor megnyílik az út a Sötétség szigetére, ahol a csigalépcső után egy tükörajtó fogad, természetesen zárva. A faluban fel kell kutatni azt a tárgyat, ami nyitja. (Ha valaki előzőleg már befogta a szellemeket, s olyan tárgyat kér az ajtó, amit befogáshoz is használt, az se aggódjon – a szükséges tárgyat nem veszi el a program.) A színeket továbbra is az óránál állíthatjuk. Ha olyan teremben vagyunk, ahol láthatóak a szellemek és a tárgyak, a szokásos módon kell eljárni. Vigyázni kell a koponyákkal: mivel a lordok a tulajdonosai, nem szeretik, ha nálunk vannak. Ezért csak akkor és addig tartsuk magunknál őket, ameddig feltétlenül szükséges (ajtónyitáshoz vagy a lord befogásához), mert ha elkapnak, jól megbüntetnek (tárgyelvétel, átok, amit a megfelelő katasztrófa teremben megfelelő színű fénnyel lehet elűzni, stb.). Ha bejutottunk a tükör mögé, következhet a lordok befogása. Irány a falu, ahol gyűjtsük be a három koponyát, amelyekkel befoghatjuk a lordokat a tükör mögötti teremben. A koponyák megszerzésénél hasonlóan kell eljárni, mint a tárgyak esetében, de a lordokkal jobb nem találkozni – jó, ha van nálunk egy teleportkő, amely a tükörterembe vezet, hogy gyorsan eljuthassunk a tükör mögötti szobába, ahol a koponyát és a hozzá megfelelő színű gömböt kiválasztva és használva foghatunk be egy lordot. Ha mindhárom lordot és a 18 szellemet befogtuk, jöhet a végjáték – a sötétség szigetén az eddig zárt ajtó megnyílik. Az utolsó jótanács: amikor ide belépünk, mindenképp legyen nálunk egy-egy golyó minden színből, szükség lesz rájuk. Az utolsó "kirakóshoz" szerencsére szolgál néhány tippel a három lord és a fogva tartott angyal is.

Ez lett volna a of Light and Darkness. Határozottan érdekes darab, bár nem elég változatos – az első két szinten ugyanazt kell csinálni ugyanazon a pályán, ami kissé unalmassá válik. A harmadik szint se gazdagodik túl sokat, ráadásul helyenként idegesítőn nehézkes. Ezek ellenére mégis a székhez szegezett az Of light and darkness, s hajlandó voltam végignyomni, de nem tudnám megmondani mi is ragadott meg benne. De ez nem is fontos. Ha valaki egy kis különlegességre vágyik, csapjon le rá nyugodtan.



Mitisir a hogyishívják?

of light and darkness

Interplay/Tribal Dreams
http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD

Hm, hát az biztos, hogy ilyen még nem nagyon volt...

82%

SHOOT ´EM UP R
BLAST

Nomen est omen – ahogy mondani szokás, azaz a név sokszor mindent elárul a viselőjéről. Ilyen címmel, hogy “Blaster!”, mi más is lehetne egy játék, mint egy shoot'em up?! A TopWare gondozásában megjelent lövöldözős anyag ráadásul egy abszolúte klasszikus shoot'em up, azaz adva van egy űrhajó, továbbá egy oldalra scrollozódó pálya, és azon nekünk millióni ellenfelet kell ripityára lőnünk. Ráadásul még az is kellemes nosztalgiával tölthet el minket, hogy a játék DOS alá íródott.

MI TÖRTÉNT AZ ELSŐ CSILLAGHAJÓVAL?!

Az események – szokás szerint – a jövőben játszódnak. Az egész dolog valamikor napjaink után párszáz évvel kezdődik. Az emberiség készen áll a Naprendszerünk elhagyására és más planéták kolonizálására. Ezer kalandra éhes telepes lép az első hajó, a Terrae fedélzetére. Ünnepélyes keretek között indul útjára a hajó, az oldalán az öt kontinens föderációját szimbolizáló narancs és sárga színű emblémával. Két évvel később a hajóval minden összeköttetés megszakad. A csillagközi hajózás eltűnt úttörőit világszerte gyászolják...

Ezer évvel később az űrutazás már teljesen hétköznapi gyakorlattá válik. Egy nap különös hajók körvonalai rajzolódnak ki a világ három legnagyobb városa fölött. Aztán hirtelen támadnak... És itt jön a legmeghökkentőbb rész: a hajókon ugyanazokat az emblémákat lehet látni, amiket már egy évezrede senki nem láthatott!

HOL JÁRUNK?

Annak ellenére, hogy a Blaster! klasszikus stílusú darab, vizuálisan nagyon is korszerű képet nyújt: a fenti történetet, illetve annak majd általunk “kierőszakolt” folytatását profi komputer-animációkon követhetjük nyomon. A játék maga is szépen fest: bár a folytonos oldalnézet miatt nem nagyon tűnhet fel, valójában a hajók egytől egyig szépen beárnyalt, 3D-s objektumok. A csatákhoz gyönyörűen pre-renderelt SVGA grafikák biztosítják a zord sziklás vagy épp mélytengeri tájakat, néhány dolog – mint például egy mozgó csáp, vagy egy idegen szerkezet – még be is van animálva. Érdemes például megfigyelni, ahogy a real time árnyékolásoknak köszönhetően a háttérben a lávafolyamok vörös fénnyel világítják meg a hajónk páncélzatát.


A csápos szörnyeteg torpedóit nem árt kikerülni



Íme az első intelligensebb ellenfél – akkor lőjük, amikor kinyitja a pajzsát



A Szuperbombát folyamatosan ostromolják, de mint látható, kevés sikerrel

A játék háromféle pályából tevődik össze, úgy mint űrbéli, tenger alatti, és 3D-s helyszínekből. Ezek nem csak grafikájukban, hanem az irányításukban is különböznek. A “sima” űrszinteken a manőverezéshez szükséges billentyűkön (kurzorok) csak a tűzre (Ctrl) és a megabombákat kibocsátó Tabra lesz szükségünk. A víz alatti szinteknél majdnem ugyanez a szisztéma, azzal az eltéréssel, hogy ezeken a pályákon meg is lehet fordulni, és a Space-t lenyomva gyorsabban lehet haladni. Mindenkinek figyelmébe ajánlanám a főmenü Player Interface pontját, melynél a kétféle Special Interface beállítással a megfordulást manuálisra (Alt billentyű) tehetjük. Mivel a megfordulás animációja alatt a hajónk tulajdonképpen tehetetlen, véleményem szerint sokkal jobb, ha mi adjuk meg, hogy mikor forduljunk és mikor tolassunk. Az egész játék tulajdonképpeni célja, hogy az ún. Szuperbombát célba juttassuk az idegenek planétáján. A víz alatti résznél ezt a bombát kell kísérgetnünk, ennek megfelelően tehát itt nem akkor van vége a pályának, amikor elértünk a “kijárathoz”. Nos, eddig kétféle pályáról szóltam, a harmadik típussal ritkábban lehet találkozni: a 3D-s szintek ugyanis majd csak a főellenségeknél következnek. Ezeknél a pályáknál már “benne ülünk a hajónkban”, s a kurzor gombokkal csak oldalazni lehet. A főgonoszok ellen a tűzgomb folyamatos nyomva tartásával gerjeszthetjük is a fegyverünket.

A “normál” pályák képernyőin felül három jelzőcsíkot láthatunk, ezek a következők: a saját energiánk, a Szuper-Bomba energiája, és a legközelebbi ellenfél állapota. A csíkok előtt a megabombáink mennyiségét láthatjuk, utánuk pedig az elszíneződő W alakzat a fegyverünk tűzerejét mutatja. (Erről majd később.) Mindezek alatt az elért pontszámunkat, legalul pedig az aktuális fegyverünk megnevezését olvashatjuk. A 3D-snek nevezett küzdel-



A torpedóink egyszerűen “ellenállhatatlanok”: rendszerint “kirobbanó” sikert aratnak

meknél csupán két kijelző van: a saját energiánk, és a főgonoszé. A képernyő aljánál viszont láthatunk két apró csíkot: ha az ellenfelünk torpedója ezek közé érkezik, akkor az célba is talál, ha viszont ezeken kívülre jön a lövés, az annyit tesz, hogy megúsztuk.

TAKTIKAI FOGÁSOK

A játék összesen öt fő szintből áll, mindegyiken belül négy pályával. (Ha jól számolom, az annyi, mint húsz.) Nehogy azt higgye

ESZÁNSZ

ER!

valaki, hogy olcsón adják a győzelmet: ha ennek a klasszikus stílusú játéknak klasszikus stílusban vágunk neki, hamar bekövetkezik az a pillanat, amikor a pajzs nullára redukálódik. Még az űrbéli pályákon csak-csak megállja a helyét a "mindent szétlőni" taktika, viszont a tenger alatt semmiképp nem célravezető. Itt ugyanis az ellenfeleket még nem írhatjuk le, miután kimentek a képernyőről; nagyon is hogy ottmaradnak a pályán, és visszafordulnak, hogy újra támadjanak! (A meglepetéseket elkerülendő sokat segít a jobb felső sarokban a radar.) Különösen idegesítőek az aknatelepítő hajók, amelyek roppant sűrű aknazárat építenek fel, ráadásul ezekbe a hajókba többet is bele kell pörkölnünk. Hogy a lényegre térjek: nem szabad minden ellenséggel foglalkoznunk, azokra kell koncentrálnunk, amelyek közvetlen veszélyt jelentenek a Szuperbombára. Ezen túlmenően legyünk akkurátusak: többet ér egyetlen halott ellenfél, mint sok sérült, de még harcképes.



A játszhatóság szempontjából roppant bölcs döntés volt, hogy minden pálya után pályakódokat kapunk. Kár, hogy a főgonoszok "bónuszként" kapcsolódnak az utolsó pályákhoz, így az esetükben kicsit körülményesebb az újrakezdés. Vannak egyébként a pályák közben is kisebb "alfőnökök", akiknél néhány pillanatra kénytelenek vagyunk megállni, de azok megsemmisítése elég egyszerű. Bár a sima ellenfelektől eltérően ők intelligensen, minket követve mozognak és céloznak, mégis a gyenge pontjukat kipuhatolni közel sem olyan bonyolult, mint a régi játéktermi stuffoknál. A megfordulás lehetősége miatt könnyű a hátsó felüket becélozni – még akkor is, ha ennek megfelelően ők is ide-oda forgolódnak.

NEM EGÉSZEN TÖKÉLETES

A Blaster!-t ott rontották el, amikor az extra fegyvereket betervezték. Ha visszagondolunk a régi, nagy ászokra (R-Type, Katakis), jól emlékezhetünk a menet közben beszerezhető egyre királyabb fegyverekre és a lelőhető (sőt, külön irányítható) "fejre", ami mind-mind hiányzik ebből a játékból. Mindössze torpedókat, pajzsokat és esetleg új megabombát vehetünk fel. Szörnyen ostoba ötletnek tartom továbbá, hogy a felrobbantott ellenfelek által elhullajtott – amúgy is nehezen észrevehető és a képernyőről kipottyanó – cuccokat az ellenség simán szétlőheti. Az pedig már csak a "hab a tortán", hogy a pajzsok mellett a felvehető torpedók is csak egy bizonyos ideig állnak a rendelkezésünkre. Ahogy lövöldözünk, a tűzerő energiája egyre fogy, s a pótlására sajnos csak úgy van lehetőség, ha ismét felveszünk egy újabb upgrade-et. Persze az ellenfeleknek csak kevés hányada kedveskedik nekünk ilyenekkel, szóval az egész a gyakorlatban annyit tesz, hogy majdnem mindvégig csak a lézerünkkel vagyunk felszerelkezve, illetve azzal, amit a bónuszpályákon megszerzünk. Mindezek után azt már csak zárójelben említem meg, ha netán egy fegyvercsomagot úgy veszünk fel, hogy az előző még nem fogyott el és még a zöld csíkban van, akkor egy teljesen új – még jobb – fegyvert kapunk. (Például célkövetős torpedókat.)


Érdekes dolgok hevernek a tenger fenekén – bár most jobban leköti a figyelmemet ez a kisfőnök

Ami tehát a technikai kivitelezést illeti, a Blaster! vitathatatlanul egy profi darab: nagyon jók a CD-zenék vagy a hangeffektek, és látványosságoknak sincs híján a program – egyfolytában színes robbanások, s különböző lövedékek, lézerek töltik meg a képernyőt. Ha azonban a játszhatóságról, illetve a játékmenetről kell véleményt alkotnom, azt kell mondanom, hogy azért van még mit tanulni azoktól a bizonyos klasszikusoktól.

V.Z.


A lézerrel tüzelő hajók közelébe merészkedni csak akkor bölcs dolog, ha tényleg el akarunk búcsúzni az életünktől


Ezek már az idegenek építményei lennének?



Az ilyen nagyobb testű fazonokat elölről-hátulról sorozzuk meg – bár ez utóbbi hatásosabb

blaster!

TopWare/Metropolis Software House

http://www.topware.com

LÁTVÁNYOS	SÁG
JÁTSZHAT	ÓSÁG
SZAVAT	OSSÁG
ZENEBO	NA

Minimum: 486DX100, 8MB RAM, 2xCD
Ajánlott: P90, 16MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Űrhajós lövöldözős régi módra, de modern külsővel

78%

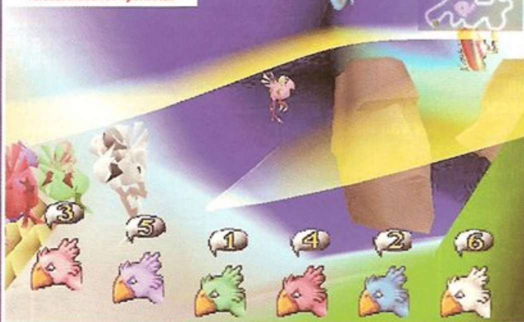
FINA

MINDEN IDŐK LEGJOBB RP

Hétmillió vásárló nem tévedhetett. Hét millió...még belegondolni is sok. Ennyi kelt el ugyanis a világon a Final Fantasy VII PlayStation-változatából, és ebből kétmillió az első három nap alatt, csak Japánban! Most pedig újra csak feljebb kúszik majd ez a szám, hiszen megjelenik a játék PC-s verziója is. CoVboy természetesen rám osztotta a feladatot, hogy – mint avatott FF-szakértő – ássam bele magam a PC-s verzióba is, hogy bemutathassuk nektek a világ egyik legjobb játékát!

Azzal kezdeném, hogy három oldalon erről a játékról nem lehet írni, maximum egy ismertetőt. Márpedig ez esetben ennél több kell – azt ajánlom tehát mindenkinek, hogy olvassátok el az 576 KONZOL első három számában található leírásomat, melyekben igyekeztem minden apró trükkre, titokra és tudnivalóra fényt deríteni. Sok olyan dolog van (méghogy sok, hah, ezer!) a FF7-ben, amire az egyszerű halandó csak véletlenül, vagy egyáltalán nem jön rá.

Kicsit önző vagyok, ezért szeretnék a Final Fantasy világáról egy kicsit elmélkedni, hátha valakit ez is érdekel a billentyűzetkiosztáson kívül. A Final Fantasy vitán felül a világ legsikeresebb RPG sorozata. Összesen körülbelül 15 millió darab fogyott el az eposz darabjaiból, melyek közül az első 1987-ben jött ki, a 8 bites Nintendo-ra. Több epizód kizárólag csak Japánban jelent meg, és a FF7 az első olyan program, amely PC-n is elérhető. Elképzelhető, hogy a sorozat további darabjai a jövőben már mind megjelennek PC-re, habár ez még nem biztos.



Javában folyik a Chocobo-verseny. A játék során bármikor futhatsz egy kört, és értékes felszereléseket nyerhetsz

A Final Fantasy körülbelül olyan világ, mint amilyet Tolkien apó megálmodott a "A Gyűrűk Urá"-ban, csak tipikus japán megvilágításban. Egy kortalan korban járunk, a miénkhez hasonló bolygón, ahol azonban teljesen eltérő evolúciós folyamat megy végbe. A technikai fejlettség jóval magasabb (a robot mindennapos látvány), de ugyanakkor sok dolog nagyon "antik" – és jelen van a mágia is, bizonyos formában még a hétköznapi életben is. Nincs viszont űrutazás (csak kezdeti szárnypróbálgatások), az egész "űrhajózási kérdés" valahogy kimaradt a történelemből.

A FF-sorozat részei nem kötődnek egymáshoz, legalábbis a történetek és a szereplők szempontjából nem. Akár több száz, több ezer év is eltelhet a különböző sztorik között. Vannak viszont olyan jellegzetes elemek, melyek mindig visszatérnek, ezáltal a játékos úgy érzi magát, mintha egy jól ismert világban járna. Állandó szimbólum például egy sárga, strucc-szerű madár, a Chocobo, amely a lovat helyettesíti. "Ő" például az összes epizódban jelen van, és fontos szerepet kap, mint fő közlekedőeszköz (a FF7-ben például még a repülőnél is hasznosabb, de ezt majd meglátjátok). Gyakran, mondhatjuk állandóan jelen van a politika is, hiszen a hősök minden alkalommal valamilyen cég, vállalat, rendszer, esetleg "birodalom" ellen küzdenek – akárcsak a való életben.

MAKO, A MISZTIKUS ENERGIA

A Final Fantasy VII-ben a világot a Shin-Ra (vagy Shinra, mindegy) nevű multinacionális cég uralja. Kutatóik rájönnek arra, hogy a földből ördögi módszerekkel ki lehet bányászni az "életenergiát", melynek segítségével irányíthatják az egész univerzumot. Tudvalevő ugyanis, hogy amikor egy élőlény meghal a földön, akkor az energiája – a Mako – visszaszáll a földbe, és rövidesen egy új lény születik belőle. Ez az élet körforgása. A Shinra olyan Mako reaktorokat épít szerte a földön, amelyek kiszipolyozzák ezt az energiát, ezáltal lassan, de biztosan megölik a bolygót, amely lényegében maga is egy élőlény. Régen, a történetünk előtt, régi korok régi emberei már szembesültek ezzel a problémával, de ők nyomtalanul eltűntek. Illetve nem is teljesen nyomtalanul, és a Shinra ügynökök lázasan kutatják eme kor emlékeit. Veszélyes dolog a Mako, hiszen ha rossz kezekbe kerül, ördögi dolgokra képes. És most éppen ez történik...



Az első főellenség nem okozhat problémát, ha folyamatosan gyógyítod magad

Cloud, a főszereplő már kamaszfiúként arról álmodott, hogy egyszer belép a hírhedt Shinra katonai alakulatba, a Soldierbe. Álma később valóra válik. Történetünk kezdetekor azonban ő már egy kiábrándult ex-Soldier katona, aki csatlakozik az Avalanche nevű felkelő csoporthoz. A maroknyi lázadó csapat éppen arra készül, hogy felrobbantsa a főváros, Midgar egyik legnagyobb Mako reaktorát...

AKKOR MOST MILYEN PROGRAM EZ?

A FF7 stílusát tekintve besorolhatatlan program, és éppen ezért semmihez sem hasonlítható. Lényegében RPG, de ugyanakkor kalandjáték is, viszont telis-tele van ügyességi és logikai feladatokkal is. Olyan izgalmas a története, mint semmi másé; olyan szövevényes, mint egy Agatha Chrstie-regény; olyan drámai, hogy néha sírni lehet rajta; olyan humoros, hogy néha folyik a könnyed a röhögéstől. Mese ez, a jó és a gonosz harcáról, csak más formában, mint azt itt, a világnak ezen a féltekéjén megszokhattuk. Ékes darabja annak az egyébként nagyon szűk kategóriának, amelybe a számtalanszor végigjátszható játékok tartoznak. Egy átlagos megnyerés körülbelül 70 óra játékidőt takar, de ekkor még tucatnyi olyan dolog lehet, amit nem tettél meg. Folyamatos keresgélés és bővítgetés mellett a játékidő felmehet akár 150 órára is, és ez csak a tényleges játékot jelenti, a CG filmek és átvezető animációk nélkül. Rendkívül érdekes, de az európai játékosnak talán szokatlan lehet, hogy megszámlálhatatlan olyan fontos momentum is elkerülheti a figyelmedet, amely nélkül a játék tökéletesen megnyerhető és megérthető. Sőt, már-már felesleges, túlzottan aprólékos elemek is vannak a programban, de ezek mind arra szolgálnak, hogy a lehető legtovább garantálják a szavatosságot. Akivel eddig beszéltem, mindenki azt mondja, hogy még a sokadik újrajátszás után is találnak új dolgokat. És ez nem csak apró tárgyakat jelent, hanem történet-részeket, animációkat! Sok olyan dolog is van, ami azért kerüli el a figyelmedet, mert egy szinte jelentéktelen esemény befolyásol. Jó példa erre, amikor Cloudot női ruhába kell öltöztetni. Ehhez több féle különböző dolgot (ruha, illat, smink) is meg tudsz szerezni – aztán a végén csak annyi történik, hogy egy Don Corneo nevű gengszter három lány közül kiválaszt magának egyet. Mindenképpen



Ez a robot már keményebb dió. Nem mindegy, hogy kiket hozol ide (a kép nem feltétlenül jó példa)



Nesze neked, még egy kis Road Rash 3D is van a programban!

FANTASY VII

…JE HÓDÍTÓ ÚTRA INDUL PC-N IS

továbbjutsz, hosszas fáradozásaid csak azt befolyásolják, hogy melyiket a három közül.

A játék lényegében lineáris, tehát a fő szálról nem lehet letérni. Csak akkor akadsz el, ha valami kulcsfontosságú dolgot még nem tettél meg. Millió mellékszál létezik ugyan, ezeket majdnem tetszés szerinti sorrendben felfedezheted, de ezek a megnyeréshez vezető útról nem térítenek le. Jellemző például, hogy két olyan ellenfél is van a játékban, melyeket a főellenfélnél kábé százszor nehezebb legyőzni! Az is érdekes, hogy bizonyos eseményeket akár végleg is elszalaszthatsz. De ez nem vonatkozik a különböző tárgyakra és felszerelésekre: a játék során mindig lesz arra alkalom, hogy egy korábban elfelejtett vagy kihagyott cuccot később is megszerezz. Persze nem mindegy, hogy előbb vagy később (állatira megnehezítheti a dolgod, ha egy csatában nincs nálad a megfelelő cucc).

A FF7-ben sokat, nagyon sokat kell dumálgatni a többi szereplővel. Sokszorosára nő a beszélgetések száma azáltal, ha a nem kötelező mellékszálakat is bejárod. Éppen ezért nem árt, ha legalább alapfokon érted a nyelvet. Bizonyos titkokra ugyanis néha csak apró utalásokat tesz a program, néha pedig alig megfejthető rébuszokban beszél. Sok múlik a látszólag ártalmatlan válaszaidon is. Ez a fránya játék mindent figyel – lehetőség van például arra, hogy ha a történet kezdetétől akkurátusan Tifanak udvarolsz Aeris helyett, akkor egy bizonyos ponton teljesen különös dolog történjen: nem Arisszel mész majd randevúra, hanem Tifaval! Szerintem ez egy totál fantasztikus dolog, és máig nem értem, hogyan lehet erre magunktól rájönni?! Állítólag még Barrettel is lehet randizni, de ezt már nem igen hiszem el. És ilyen titkokkal tele van a játék (a 2-3-as 576 Konzolban egy csomót találtok).

Már a játék elején belecsöppensz egy 3D-s motorversenybe. Ekkor jön az első döbb: ez nem semmi. Aztán jön a 3D-s Chocobo verseny, többször is. Akkor már kész leszel. Utána egy Command&Conquer-szerű háborús játék. Ez már sok egy játékba! Aztán lesz játékterem (működő gépekkel), szkander, guggoló verseny, katonai parádé élő tv-közvetítéssel. És mindig, mindig találsz majd valami újdonságot.

PC VS. PLAYSTATION

Most biztosan azt várjátok, hogy döntsek: melyik változat a jobb. Nem teszem. Mert én PlayStation-párti vagyok, és azon játszottam végig tucatszor a játékot. A PC-s verzió pedig eléggé kényes kérdés. Mert hiába a minimum követelmény, egy ilyen géppel a FF7-et kiábrándító játszani, úgy érzem, hogy azzal meggyalázzák ezt a csodálatos programot. Viszont ha legalább 200MHZ-en futsz, több, mint 32 Megád van, 3D gyorsítókártyád meg az apróságok, akkor a FF7 elképesztően kellemes élményt fog nyújtani. Hiszen ezzel a konfiggel jobb felbontást tudsz beállítani, mint a PlayStationé, több színt fogsz látni és aprólékosabban kidolgozott háttereket. Ez vitathatatlan. Sem a játék, sem a csatajelenetek, sem a videók nem fognak akadni. Egy dolog zavart csupán: az általam tesztelt verzióban a videók minősége messze elmaradt a PS-től, de ez lehet, hogy a bolti változatban még változni fog. Meg a billentyűzet sem volt az igazi, de hát már lehet kapni a PS-irányítóhoz hasonló kontrollert a PC-hez is. A zene szerintem jobban szól a PS-ön, de egy jó hangkártyával talán még ezt a problémát is orvosolni lehet. Lényeg a lényeg: bika géppel lényegesen szebb, átlagos géppel szégyen a FF7 PC. Egyébiránt pedig úgy vettem észre, hogy a két platform között semmi lényeges különbség sincs, mindkét változat tökéletesen megegyezik...



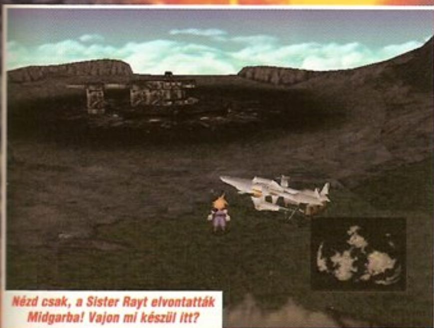
A Save pont fölött jobbra (a sarkon) néha áll egy fickó. Keresd őt, jól váltja a pénzed...

JUSZT' SE ÍROK A KEZELÉSRŐL...

A játékot a numerikus billentyűzettel lehet vezérelni. Nem egy nagy kihívás, a kiosztást bármikor megnézheted a "Config" menüben. Egy csomó dolgot úgysem fogsz érteni – ezekre majd rájössz, meg aztán a játék során egy halom olyan oktató részt találsz majd, amely töviről-hegyire kivesézi az irányítást, a harcokat (Midgarban, a fegyverboltban az emeleten) és a matériák használatát (például Junonban). Oh Istenem, a matériák. Az egy külön regény. Mit-mire tudsz használni, mit-mivel tudsz kombinálni (567 Konzol 2. 3. szám, ne felejtsd el!). Javaslom, hogy már a játék elején állítsd át a "Battle" módot "Wait"-re (Config menü), így talán nem vérzel majd el – abszolút nem mindegy, hogy körönként vagy "real time"-ban püfölitek egymást.

KELL-E EGYÁLTALÁN ÉRTÉKELNI?

Szerintem a FF7 grafikája mindennél szebb. A zenéi mindennél kellemesebbek. A játékmenete elsőrangú, a kezelése összetett, de adja magát. A legtöbb titkot rejti, a legtovább marad szórakoztató. Persze a fenti kijelentések csak akkor érvényesek, ha a megfelelő konfigurációval játszol, ami a mostani árak mellett nem elérhetetlen. Ha viszont nem elég erős a géped, akkor egy jobb 3D gyorsítókártya áráért már kapsz egy PlayStationt. Játszd azon a Final Fantasy VII-et. Hidd el, nem fogsz csalódni! A következő oldalon találsz pár szót a karakterekről, egyébként pedig minden FF7-tel kapcsolatos kérdésre, szívesen válaszol: *MARTIN*


Nézd csak, a Sister Rayt elvontatták Midgarba! Vajon mi készül itt?



Aeris megidézi Bahamutot

final fantasy VII

Eidos/Squaresoft

http://www.eidosinteractive.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95, SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-gyorsító

Gyenge géppel inkább neki se állj – erössel viszont ki ne hagyd!

99%



AERIS

Aeris Gainsborough 22 éves, naiv és gyönyörű. Foglalkozását tekintve virágáruslány. Midgarban ismerkedik meg Clouddal, akit azonnal kiszemel magának, ezáltal állandóan féltékeny Tifara. Aerist valamilyen különös kapcsolat fűzi egy ősi néphez, ezért a Shin-Ra emberei módfelett érdeklődnek utána. A közelharcban nem jeleskedik – a hátsó sorban a helye – annál inkább erősek viszont mágikus támadásai. A játék elején kétség kívül a leghasznosabb szereplő, "Healing Wind" gyógyító nevű limitje miatt, amely a kritikus csaták során életet menthet (és ment is, általában)! Kár, hogy olyan kis ártatlan. Sajnos borzalmas tragédia történik vele, amely a világ FF7 rajongóinak immáron "örökzöld" témául szolgál. Hozzuk vissza Aerist!

BARRET



Barret Wallace 35 éves, az Avalanche nevű lázadó csoport vezére. Esküdt ellensége a rendszernek, terrorakciókat szervez a Shin-Ra létesítményei ellen. Minden vágya, hogy örökre eltűntesse a föld színéről az olyan nyomorúságos helyeket, ahol ő is lakik. Feleségét elvesztette, most egyedül neveli kislányát, Marint. Nehezen tűri Cloud különc természetét, de igaz barát. Távolra is ható támadásai miatt kezdetben hasznos, de később már felejthető. Szerintem gyengék a fegyverei, és egy kicsit unszimpatikus is. Ez persze magánvélemény.

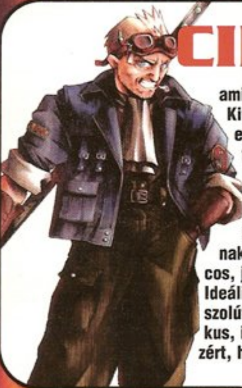
CAIT

Cait Sith egy ismeretlen korú jövendőmondó. Erőszakos, harsány, szemtelen és kiismerhetetlen. Lényegében egy macska ül egy gnóm hátán. Azt tartják róla, hogy talán nem is a macska az úr, hanem a gnóm. Furcsa viselkedésére, "negédes" mosolyára kezdetben nincs magyarázat – később persze kiderül, hogy ki is ő valójában. Véleményem szerint Cait jellegzetes japán karakter, inkább csak érdekes, mint hasznos. Soha egyetlen alkalommal sem volt egy-két csatánál több ideig a csapatomban (mondjuk egyszer majd benthagyom). Az ő szerepe és története is olyan, mintha csak a való életből lenne másolva. Majd megértitek...

CLOUD

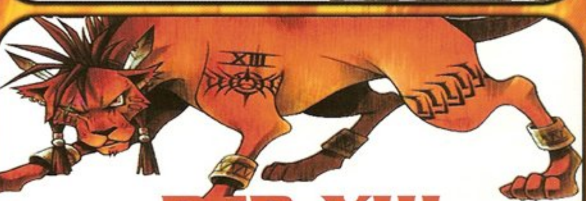


Cloud Strife 21 éves, különös figura, a játék főszereplője. Nem is olyan régen még a Shin-Ra elit alakulatában, a Soldierben szolgált, most azonban az Avalanche-nak dolgozik. A legerősebb és leggyorsabban fejlődő karakter, ő apróbb megszakításokkal mindig a csapatban van. Múltja teljesen ismeretlen (még számára is), jelenje ködös, jövője bizonytalan. Fegyverei bivalyerősek, varázslatai tarolnak. Akarva-akaratlan, de rajta áll vagy bukik a bolygó sorsa. A Tifa-Aeris-Cloud szerelmi háromszög szerencsés férfi tagja. Eszméletlen király fickó!



CID

Cid Highwind 32 éves, mogorva, de nagyon korrekt fickó, a Highwind léghajó kapitánya. Vágya az űrutazás, amit régebben már majdnem meg is valósított. Kiváló mechanikai ismeretekkel rendelkezik, ezért a Shin-Ra alkalmazta űrprogramjának fejlesztésekor – bár nem kimondottan kötődik hozzájuk, sőt, a szíve mélyén megveti őket. Azóta csak álmodozik az ég meghódításáról. Birtokában van a Tiny Bronco nevű repülőgép, amely a kompániának még nagy szolgálatot tesz. Csodálatos harcos, jól varázsol, kimondottan jók a limitjei is. Ideális csapattag! Története nagyon drámai, abszolút életszagú. Emberileg példaértékű, szimpatikus, igazi öreg róka. Nem hagynám ki semmi pénzért, habár néha Red XIII felé húz a szívem.



RED XIII

Red XIII, akit valójában nem is így hívnak, egy Shin-Ra laboratóriumból kerül be a csapatba. Kiváló harcos, de varázslónak sem utolsó. Leginkább akkor hasznos, ha test-test elleni küzdelem előtt állunk. Furcsa külseje ne tévesszen meg senkit: ő egy olyan nép utolsó sarja, akik már réges-régen léteztek a földön. Cid megjelenéséig érdemes alkalmazni, de az sem baj, ha végig kitartunk mellette. 2-2 és 3-2 limitjei nagyon erősek. Története nagyon kedves, és elég megható. Szimpatikus figura.



TIFA

Tifa Lockhart 20 éves, Cloud kettes számú üdvöskéje. Az Avalanche csoport oszlopos tagja, a Barret-Cloud viták villámhárítója. Bombázó csaj, a harcban öklét és formás lábacskáit használja. Cloud gyermekkori barátja, kettejük kapcsolata állandóan visszatérő motívum a történet során – sőt, Cloud múltjának szempontjából ő a legfontosabb mérföldkő. A sztoriban betöltött szerepe alapján érdekes karakter, sok romantikát visz a mesébe, de egyébként nem egy korszakalkotó harcos. Szerintem nem érdemes őt erőltetni – úgyis lesz néhány olyan helyzet, amikor kötelező lesz vele harcolni. A későbbi limitjei erősek, de kissé nehézkes elérni őket – főleg akkor, ha nincs állandóan a csa-patban. Külön nem említettük Yuffie Kisaragit, az utolsó megszerezhető karaktert. Egy mellékküldetésen kívül szinte egyáltalán nem érdemes foglalkozni vele. Gizda, 16 éves kiscsaj, nem vagyok oda érte.

VINCENT



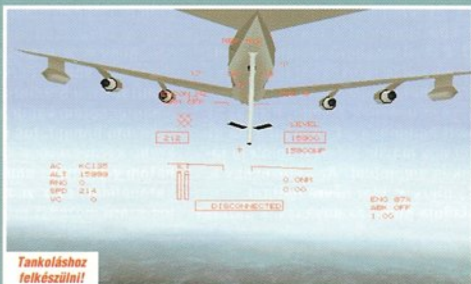
Vincent Valentine 27 éves, sötét, mondhatni "túlvilági" alak. Senki sem tudja, hogy korábban milyen kapcsolatban állt a Shin-Raval, de azért csatlakozik Cloud csapatához. Nagyon hasznos karakter, roppant erős, állati fegyverei és talán a legszuperebb limitjei vannak. Érdemes minden körülmények között a csapatban tartani, nem fog csalódást okozni! Gyorsan fejlődik, és átváltozva mindig sokkal erősebb, mint bárki a partiban. Kissé hideg a természete, éppen ezért "cool"! Néha jobb szolgálatot tesz, mint az egyébként esendő Cloud. Nagymenő.

F22 RED SEA OPERATIONS

LÁNGBA BORUL A VÖRÖS-TENGER

Talán nem túlzás azt állítani, hogy a tavalyi év legkiemelkedőbb repülőgépszimulátora a Digital Image Design F22 Air Dominance Fightere volt. Emlékezetem szerint még egyetlen nyugati lapban sem láttam olyan tesztet róla, ahol 92-93% alatt kapott volna értékelést, pedig az ilyen eredményeket azért már sehol nem szokták minden jöttment játéknak odaítélni. A kiadónak, szegény Oceannek is talán ez volt az egyetlen nyereséges vállalkozása az egész év folyamán – bár tegyük hozzá, hogy az aztán elég zsíros falat volt. Már a megjelenés idejében bejelentették, hogy hamarosan jön a játékhoz egy mission disk, amely új küldetéseket fog tartalmazni. Kezdetben úgy volt, hogy ezt is a DID-nél fogják összepakolni, de aztán nyilván üzleti okokból az tűnt célszerűnek, ha a szerzők inkább teljes egészében az F22 ADF-n nyugvó Total Air War című szerény kis opuszuk összehozására koncentrálnak, és az Ocean a Sim-Techet kérte fel, hogy ugyan hozza már össze azt a mission disket. Ők pedig elég gyorsan össze is dobták a Red Sea Operationst.

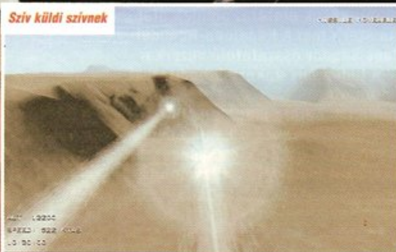

Hm, kezdem magam füstifecskének érezni


Tankoláshoz felkészülni!

Mint a név is mutatja, a küldetések helyszíne a Vörös-tenger térsége lesz, amely ősi átokföldje mindig is Afrika legforróbb helyének számított. Egyébként is ezeknél az országoknál már lassan néphagyomány számba megy az a szokás, hogy rossz napjaikon betámadgatják szomszédaikat. A mission disk négy küldetést tartalmaz, mindegyik XXI. századi, hipotetikus környezetből. Minden egyes küldetéshez kitaláltak (rosszabb esetben: a jelen eseményeiből logikusan kikövetkeztettek) egy-egy politikai krízishelyzetet, ami háborúval fenyeget, illetve már háborúba is torkollott, és az F22ADF-eknek azonnal közbe kell lépniük. A küldetések egyébként bármikor választhatók, logikailag nem kötődnek egymáshoz – ha csak abban, nem hogy sorban egyre nehezebbek.


Ebben a nagy melegben mindenkinek jól esik egy kis fürdő

Az első akció Etiópia térsége. Az ország "demokratikus" elnöke katonai szövetségre lép Jemennel, majd összebalhézik egy földdarabon, és Jemennel együtt katonai akcióra szánják el magukat. Gépeink szaúd-arábiai repterekről felszállva indítanak támadást Szudán megsegítésére. Az etiópoknak kizárólag orosz gépeik vannak, a jemenieknél viszont van néhány francia Mirage is hadrendben.


Szív küldi szívnek

A második küldetés politikai hátterében megint Szudán áll, ahol polgárháború tör ki az elnyomott keresztény lakosság és a fundamentalista iszlám kormányzat között, akiket a hozzájuk hasonló berendezkedésű Líbia és Szíria is támogat. A lázadók leverése után a szudáni katonai junta megtámadja az USA-t támogató Egyiptomot, így tehát az ADF-ek most a fáraók földjének repülőtereiről indulnak bevetésre. A politikai helyzet azt kívánja, hogy minél kisebb mértékben avatkozzunk bele a határ menti csatákba. Támadást csak akkor kell szudáni terület ellen indítani, ha gépeik egyiptomi területen levő városokat vagy menekülttáborokat bombáznak.

Effekthegyek lépten-nyomon

A harmadik turné egy AWACS bevetés. Az egyesült Jemen háborús konfliktusba keveredik az USA által támogatott Szaúd-Arábiával. Pont ebben az időben egy gyakorlaton kell részt vennünk a térségben. A negyedik küldetés pedig az előbbi helyzet továbbfokozása. Jemennek már több Su-37-es repülőgépe van, mint magának a szállító Oroszországnak. Csapatai a szaúdi határ közvetlen közelében állomásoznak, és azonnal támadást indíthatnak ellene. Természetesen ez lesz a legnehezebb küldetés, hiszen Jemen itt már nagyon nagy számú repülőgépet képes bevetni.

Ezen a rövid ismertetőn kívül nincsen különösebben mit hozzáfűzni a Red Sea Operationshez. Aki komálja az ADF-et (és kötve hiszem, hogy ha van 3D-kártyája, akkor ne tegye!), akkor kellemesen elszórakozhat vele, hogy új politikai helyzetben, új küldetéseket repülhet – de egyébként sem gépekben, sem másban nincs különösebb újítás. Ettől függetlenül azért ha már kiadnak egy mission CD-t, akkor esetleg ráfért volna még jónéhány küldetés...

f22 red sea operations

Ocean/Sim Tech

http://www.sim-tech.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Megdolgoztak a pénzükért, de egyébként semmi különös

81%

Miként a mondás tartja, jóból is megárt a sok – még a II. világháború idején játszódó kommandós játékokból is. Márpedig e műfaj mostanság igen nagy népszerűségnek örvend, hisz az elmúlt hónapban a Commandoson kívül egy másik, e témát felölelő játék is megjelent. Az új jövevény a Soldiers at War névre hallgat, kiadója pedig az ugyancsak patinás nevű SSI. Illetve...a Panzer General második része óta ez a bizonyos patina némileg azért megkopott, s bizton állíthatom, hogy a Soldiers at War sem fog túl sok babért aratni. Ez a zord ítélet már akkor megérlelődött bennem, mikor először megpillantottam a program bevezető animációját. Egy stratégiai/taktikai játék esetében nem mérvadó a külcsín – ezt készséggel elismerem. Az SSI legújabb "műve" azonban minden határon túlmegy, még az ősöreg (ám a mai napig kiváló) U.F.O.– Enemy Unkown is minden szempontból felülmúlja. Ismétlem: minden szempontból. Tulajdonképpen igen kellemes helyzetben vagyok, mivel azt sem tudom, hogy a Soldeirs of War melyik részét kezdjem kritizálni.


A kijelző azt mutatja, hogy nemcsak állig, hanem annál már jóval tovább felfegyvereztük hősünket


Óh, azok a boldog szép Amigás idők! Felhőtlen ifjúság... (Az őrmesternek a szája van animálva)

ELSŐ STÁCIÓ – A GRAFIKA

A játék legegyértelműbb és legszembeszökőbb hibája a kritikán aluli grafika. S itt nem arról van szó, hogy sportszerűtlen módon az Unrealhez vagy a Forsakenhez hasonlítanám a Soldiers at Wart. Én megelégedtem volna azzal is, ha viszonylag hangulatos és viszonylag korhű környezetben kommandírozhatom viszonylag emberi kinézetű katonáimat, akik viszonylag főemlős-szerű mozgást produkálnak.

Sajnos a Random Games minden bizonnyal nagy tudású grafikusai nem sokat adtak az efféle kicsinységekre – s akkor még igen visszafogottan fogalmaztam. A kritikán aluli intro még nem zavart különösebben, a hihetetlenül ötlettelen figurákon és menürendszereken is túltettem magamat, viszont a küldetés előtti eligazítás már felkavarta a gyomromat. Adott egy csapnivalóan megrajzolt amerikai tiszt, aki egy kb. 3 fázisú animáció (figyelem: csak a szája mozog!) kíséretében ismerteti a teendőket. Eztán egy rendkívül részletes kidolgozású taktikai térkép tör a jó érzésű játékosok életére, aminek alapján szerintem a Napoleon-Rommel-Nagy Sándor összetételű vezérkar sem tudna egy épkézláb haditervet összehozni.

Akadnak persze megátalkodott stratégák, akiknek a kedvét nem veszik el az efféle kicsinységek. Nos, őket bizonyára a Playmobil hangulatot árasztó tereptárgyak és idétlen animációk sem fogják zavarni. A tökéletesen átláthatatlan pályákkal és a körülményes irányítási rendszer viszont még a legelnézőbb játékosok idegeit (s nem utolsó sorban szókincsét) is próbára fogja tenni. Persze ez a téma is megér egy külön fejezetet.


Így jár minden német, aki nem menekül egy páncélozott szállító biztonságába

MÁSODIK STÁCIÓ – AZ IRÁNYÍTÁS

Aki játszott már a bevezetőben is emlegetett U.F.O.-val, az akár át is ugorhatja az alábbi sorokat, mivel a Soldiers at War alkotói semmit sem bíztak a véletlenre. Egész pontosan fogták e hajdan nagysikerű játék harci rendszerét, s átültették II. világháborús környezetbe. Persze mielőtt még nekikezdenénk egy küldetésnek, vár ránk a kegyetlen tortúra: szakaszunk összeállítása. A Commandosban épp azt hiányoltam, hogy nem állíthatjuk össze magunk a kommandósok felszerelését. A Soldiers at War kapcsán nincs okom efféle fanyalgásra, mivel a katonák felszerelése 100%-osan ránk van bízva. Először is kiválaszthatjuk a küldetésre induló csapat összetételét. Egész pontosan 32 különböző figura közül válogathatunk. Minden karakternek megvannak a gyengéi és erősségei, tehát a különböző képességekre specializálódott katonákat ugyancsak eltérő taktika szerint érdemes irányítani. A gond csak az, hogy sokszor a kül-




Forró meglepetés a jéghideg napokon

detés pontos ismertetése (mondjuk a "pontos" jelző nem igazán illik az eligazításhoz) után sem teljesen egyértelmű, hogy pontosan miféle csapattal kéne a Wehrmacht ellen indulnunk. Persze az adott küldetés újrakezdése után, az ellenfél erőinek ismeretében akár már taktikázni is tudunk, de ez így azért nem az igazi.

Tehát felszereltük katonáinkat, s mindenki megkapta a képességeihez legjobban illő felszerelést. Ez persze nem lesz egy könnyű szülés, mivel a málházás közepette nem igazán látjuk az illető idevágó statisztikáit. De még ha mindezt meg is oldottuk, a harc hevében korántsem lesz olyan egyértelmű, hogy ki milyen fegyverekkel/robbanószerekkel bír. Legalább is eleinte. Miután századszorra tekintjük meg az inventoryt, persze már kívülről tudjuk, hogy kinél mi van. Egészen a következő küldetés elejéig, mivel ekkor (elméletileg) új szakaszt kell összeállítanunk. A rutinos játékos persze nem fogja mind a 32 embert egyenként kipróbálni, hanem kiválaszt magának egy standard csapatot, s legfeljebb egy-egy katona elhalálozásakor vesz be új tagokat. Szóval korántsem lesz olyan változatos a csapat összeállítása és felszerelése, mint azt gondolnánk. Ami pedig még idegesítőbb, hogy nem bízhatjuk a gépre katonáink felszerelését, minden egyes nyavalyás tölténytárt és kést saját kezűleg kell az illetőre felpakolni. Ez pedig igen monoton egy elfoglaltság lesz...

Magának a harcnak az irányítása ugyancsak ismerős valahonnan: a cselekmény körökre osztva zajlik, katonáink akció-pontokból gazdálkodnak, s ezekből a pontokból az ellenfél körére is tartalékolhatunk. Szóval az alapokat illetően senki se számítson eget verő újdonságokra.


A fegyverszállítmány nagy bátran az útjára indul...

...TON KOMMANDÓ


... nem sejtve, hogy az útja ilyen véget ér

Ami a konkrét irányítást illeti, az egy csöppet nehezen emészthetőre sikeredett. A legegyszerűbb cselekvést is hosszas ikonnyomogatás és számolgatás előzi meg, a különböző "szinteken" (azaz magasságokban) álló katonák közti tűzharc pedig különösen körülményes. A szintek közti váltogatás, illetve embereink irányba fordítása még a billentyűzetet segítségül híva is nehézkes – ez egyébként a játék irányítására úgy általában is igaz. Amit a Commandosban például tökéletesen átláthatóan és könnyen kezelhetően oldottak meg, azt a Soldiers at War esetében sikerült az élvezhetetlenségig túlbonyolítani.

HARMADIK STÁCIÓ – A HANGULAT

Na ez az, ami teljességgel hiányzik a játékból. Maga az "alaptörténet" tökéletesen sablonos: egy nagy halom jenki katonával kell a gaz fritzeket megrendszabályozni. Vannak szóló küldetések, akad egy 15 pályából álló "campaign", az igazi ínyencek pedig megpróbálkozhatnak a mellékelt szerkesztő-programmal is. Legfeljebb az hatott az újdonság erejével, hogy a későbbi pályákon felbukkanó civilek legyilkolását időnként hadbírósággal honorálja a játék, ami azért nem egy rossz ötlet. Más szempontból viszont egészen irreális a Soldiers at War, s itt legfőképp az ellenfelek viselkedésére célzok. A már eddig is sokat emlegetett Commandos-szal ellentétben ellenfeleink az intelligencia legcsekélyebb jelét sem mutatják: szép békésen álldogálnak őrhelyükön, ha valaki NAGYON a közelükbe merészkedik, csak azt méltóztatnak megtámadni. Passzív viselkedésükből még a gránátrobbanásokkal egybekötött puskaropogás sem zökkenti ki őket – tehát lopakodásra, ravaszkodásra kár is lenne pazarolni az időt. Menni kell, lőni és életben maradni. Az ehhez szükséges taktika kitapasztalása pedig az első néhány pálya után nem jelenthet gondot. Jóformán semmit sem találtam a Soldiers of Warban, ami megfogott volna. Az ötlet, eredetiség legapróbb szikrája sem villan föl a programban.

R.I.P.

Mint az az eddigiekből is sejthető, nekem nem tetszik a Soldiers at War. Ha bő két évvel ezelőtt jelenik meg, valami olyasmit írtam volna, hogy "a játék ugyan nem túl eredeti, ám színvonalasan kivitelezett profi munka". Mai szemmel nézve viszont a Soldiers at War egy idejét múlt, határozottan felejthető darab, mely alig titkoltan a Jagged Alliance és az U.F.O. mintájára készült. A gond csak az, hogy e két játéktól jócskán elmarad mind a kivitelezés, mind pedig a hangulat szempontjából. A Commandos-szal pedig egy lapon sem lehet említeni – az Eidos remeke minden szempontból jobb. Sokkal jobb. A kommandós/taktikai játékok egy-két megszállottjának persze tetszhet a Soldiers at War, ebben majdnem biztos vagyok. Ez így magában azonban kicsit kevés egy SSI logo alatt futó játéktól.

T.J.

soldiers at war

Mindscape/SSI
http://www.soldiers-at-war.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Inkább a Commandost erőltessétek

65%

...IERS
...VAR

Üdvözlöm az egybegyűlteket a fantasztikus, nyári formabontó Csevegőben. Fantasztikus, hogy nyár van, a formabontás pedig az, hogy nem írok elmés bevezetőt, hanem azonnal fejest ugrunk a levelekbe:

Helló CoVboy!
Ritkán ragadok tollat (billentyűzetet), hogy véleményt írjak, de most végre rászántam magam. Volna egy pár javaslatom és néhény egyéb gondolatom, Javaslatok:
– Az utóbbi időben új cikkirók vannak ott felétek. (Pl. K.Z., P.K., Ender stb.) Szeretném ha bemutatnád őket a nagyközönségnek.
Lédiesz end dzsentlemen! Hadd mutassam be új szerzőnket, K.Z.-t, akinek első cikke tavaly márciusban jelent meg, de induljunk ki abból, hogy egy újszülöttnek minden új! Továbbá hadd mutassam be P.K.-t is, ami Temesvári mester legújabb álneve. A hab a tortán pedig Ender, akiről annyit mindenképpen el kell mondanom, hogy Ender. Ezzel a formalitásokon gondolom sikerrel túl is estünk, a továbbiakban pedig maradjunk annyiban, hogy a szerzők pont olyanok, mint a játékok: jönnek, mennek, az újság viszont marad.
– Még a régi szép időkben volt egy "Hónap bukása" nevű rovat, ha volna rá mód, léci éleszd fel, még ha csak egy negyed oldalon is.(Anyag szerintem lenne hozzá.) Vagy elég lenne ha odaírnátok egy rossz játék ismertetője mellé, hogy fujj, meg hogy na ez a Hónap Bukása.
Anyag mondjuk BŐVEN lenne hozzá. Az meg egy más kérdés, hogy ha teszem azt, lehúzunk egy játékot, akkor mindig van néhány élelmes kritikus, aki felteszi azt a találós kérdést, hogy egyáltalán minek írtunk róla, mikor befért volna a helyére egy jobb játék ismertetője... A rovat felélesztését mindenesetre megfontolás tárgyává tesszük, már csak azért is, mert ez egy roppant diplomatikus válasz bármilyen kérdésre.
– Ha lesz CD kiadványotok jól nézne ki rajta az összes eddigi Csevegő anyaga. (Tényleg lesz-e egyáltalán CD? Milyen címet tudnál elképzelni hozzá ? 576 CD vagy 576 MByte vagy valami frappánsabb? 120mm adat!!!)
Lassan kezd üldözési mániám lenni ettől a CD-kérdéstől – "mindenesetre megfontolás tárgyává tesszük", hogy klasszikus fordulattal éljek. Komolyra fordítva a szót: mint nemrég kifejtettem, Isten malmai lassan őrölnek – de azért őrölnek! (vagy őrülnek, ez egyelőre még nem eldöntött tény) Idővel megoldódott az 576-ban a PC-s és konzolos olvasók vágya, hogy több cikket szeretnének az őket érdeklő témákban; idővel megszületett a stábfotó is; a matematikai sorozatok törvénye alapján előbb-utóbb lesz CD is, hómpédzs is, meg toronyóra lánccal. Csak idő kérdése az egész. Márpedig az idő – mint tudjuk – relatív fogalom. Hadd idézzem itt TJ mestert (na jó, a "mester" az azért enyhe túlzás, legyen inkább "Margarita"), aki nekem holmi határidők emlegetése kapcsán már többször kifejtette, hogy ha a földtörténeti időszakokat vesszük alapul ("a triász például vagy százmillió évig tartott" – idézet tőle, én nem számoltam), akkor tulajdonképpen minden elég gyorsan történik.
– Csinálhatnál még egy pár kérdőíves közvéleménykutatást, mert azt annyira bírom!
Hehe. Kár, hogy nem videókonferenciát tartunk, mert akkor láthatnád, hogy mennyire gonosz fény csillant fel szemeimben.
Más:
Utánanéztem, és azt vettem észre, hogy amióta az 576KByte létezik 5 arculata volt (értem ezen a külsőt). Az első, kezdő arculata 21 számot ért meg (ha a dupla számokat egynek számolom), (nem tudom, látod-e, mennyire szeretem a zárójeleket) **(Rokon lélek. Bár a zárójelet rögtön elfelejted, ha – egyszer – bemutatlak a gondolatjelnek!)** a második kinézet csak 10 számot bírt ki, a harmadik kiadás 13, a negyedik 21 számig bírta. Most meg már 25 szám óta eme ötödik dizájn virágzik, melyből az utóbbi 17 szám a te "pásztorkodásod" alatt készült. Amint látod, ez a kinézet tartott ki legtovább. Nos, az lenne a kérdésem, hogy nem gondolkozol-e egy átfogó változáson?
Dehogynem. (Megfontolás tárgyává teszem.) Erről az a véleményem, hogy bevált módszerekhez jobb nem hozzányúlni. Legalábbis egy ideig. Persze az nem kizárt, hogy idővel (kéretik a pleisztocénre gondolni) kifőzünk valami újat a Dénessel. Én például roppant dizájnosnak tartanám a 90°-ban elforgatott oldalakat, hogy az újságot falinaptárként is lehessen használni. További dizájnokon a szabadságom alatt erősen elmélkedni fogok.
Egyéb:
– Ki állítja össze a Hírek-et?
Túlnyomó részben az Internet. Kisebb részben pedig a kiadók, akik küldenek valami jó kis anyagot.
– Megjelenés előtt hány nappal van lapzárta, vagy van-e egyáltalán nálatok ilyesmi?
Akad. Hogy ez hány nappal van a megjelenés előtt, az rendszerint a nyomdától függ, de általában 7-8 nap szokott lenni. Mondom általában – más esetekben (ezerből kilencszázkilencvenkilenc alkalommal) körülbelül egy héttel az utolsó cikk leadása előtt szokott lenni.
– Mitől függ, hogy milyen poszter kerül a lapba, mert a júniusi számban kicsit idétlen (béna) poszterek kerültek?
Galaktikusan csodálatos főszerkesztőnktől függ, áldassék a neve! Szerintem tök jó poszterek voltak a júniusi számban.
- Mikor ér el bennetek az Internet hálója? Ha probléma egy szevert beszerezni, vagy vonalat lefektetni, miért nem béreltek addig valahol helyet a 576 KByte honlapnak?
Lmf.
Utánanéztem annak, hogy a pi-nek a 100000 tizedesjegye között hányszor fordul elő az 576, nos az eredmény : 110.
Nahát! Fantasztikus, hogy hol tart már a tudomány! Mi Sri Lanka fővárosa?
- Nem tudod véletlenségből mikor jelenik meg (már) a Jagged Alliance 2?
Elég ingoványos talajra téved, aki egy ilyen kérdésre akar válaszolni, tehát maradok a diplomatikus válasznál: megfontolás tárgyává teszem. (Más szóval: alkalomadtán.)
Glove, Szeged
U.I. (Ez csak azért csináltam, hogy még egy (két) zárójel elférjen.) **(Csak így zárójelben szeretném megjegyezni, hogy – az enyémeket nem számolva – ez hozzávetőleg négy, bár az még nem világos, hogy bruttó vagy nettó.)**
Csatolás: Mostanában látom az a divat, hogy küldenek mindenféle képeket, hát gondoltam küldök én is egyet. Nem egy Sandra Bullock, de remélem nem baj.
(Nem. De hívhatjuk Sandrának. Ha egyéb elfoglaltságok miatt ritkábban jártunk biológia órára, akkor nevezhetjük "bull"-nak is. Továbbá feltételezhetjük, hogy a vadállat ki is van kötve, tehát áll a "lock" is. Tehát a rajongóknak megint küldtünk egy Sandra Bullock miniposztert.) Meg azt is remélem, hogy az SSI-nél nem veszik rossz néven, hogy egy játékukból felhasználtam egy tankot és három repülőt. **(Szoktunk küldeni a Mindscape-nek a gazjátékból, de reméljük a legjobbakat. Egyébként jó, hogy szóltál: megadom a címedet, hogy jogdíj kapcsán hol zörgessenek...)**



Következő elkövetőnk igen érdekes kérdéssel áll elő PC vs. PlayStation és egyéb ügyekben:
Hello CoVboy!
Bocs, hogy zavarlak TV-nézés közben, de egykét dolgot mondani akarok. **(Szerencséd, hogy öreganyádnak szólítottál. Meg hogy épp félidő van.)** Az újsággal meg vagyok elégedve, alig várom, hogy meghozza a postás bácsi, csak mikor megjött, utána sz**, mert várhatok megint egy hónapot. **(Erre van orvosság: kezdj el régebbi számokat rendelgetni, azok elég jól kitöltik majd üres perceidet.)** A legutóbbi szám is OK. Az összevont számot aztán meg nehogy elkapkodjátok a VB miatt! (Szerinted ki játssza majd a döntőt?) **(Én Franciaországot és Brazíliát saccolom, de ez csak azért van, mert piac után minden kofa roppant okos.)** Ja és tényleg legyen benne stábfotó! CD ügyben: engem egyáltalán nem érdekel, hogy lesze vagy nem. Teljesen fölösleges kiadni egy CD-t, tele idétlen demokkal. **(Na tessék, itt ez én emberem!)** Ha egyszer lesz egy CD-tek, (nem mellékletként, csak úgy külön), akkor szerintem az valami egyedi legyen! Lenne egy kérésem. Az egyik haverom eldöntötte, hogy eladja a PC-jét és venni akar egy Sony Playstationt. Én mondom neki, hogy ez marhaság, de nem hallgat rám. Csak löki a dumát, hogy a PC-s játékok k**** nagy hardver-igényűek és egy átlagos játékosnak nem adatik meg, hogy jót játsszon. Szóval el tudod képzelni: 3Dfx, PxxxMMX stb. És hogy a konzolos játékok milyen szépek és gyorsak. Egyébként a dumája első részében van valami igazság. Nekem fingom sincs a konzolokról. Szinte még nem is láttam egyet sem. Az Alföldön nem divat. Itt inkább a PC a menő. Tehát a kérésem az, hogy mondj már egy-két dolgot, amiben a PC jó és a konzol pedig rossz a játékok terén. Ezekkel probálok majd hatni ré. Gondolom Te gond nélkül elő tudsz ilyeneket szedni a tarsolyodból (ez ly-s jé? :)). Írj minél többet. **(Fá. Az eggyel több, mint a mi.)** Szia és üdvözlök mindenkit. (Adjál mindenkinek egy finom tockost a nevemben.) Ui.: Nehogy betegyél a Csevegőbe, mert ő is olvassa az ujságot és véletlen meglátja! **(Ugyan! Szó sem lehet róla! Szigorúan magunk között kezelem az ügyet.)**
Szevasz CoVboy! Megint én vagyok. Az a helyzet, hogy egy csomó dolgot elfelejtettem megkérdezni az előző levelemben. Az addig OK, hogy megjön a szerkesztőségbe a bizonyos játék tesztpéldánya. Van ugye a szerkesztőség. **(Igen, bizton állíthatjuk, hogy van ilyen.)** Mindenkinek van egy kis íróasztalkája, rajta a gépével? **(Nem talált, nem így működik. Mindenki az én íróasztalomon levő gépen garázdálkodik. Ez kissé kaotikus állapotokat eredményez. Ajánlom kipróbálásra bárkinek, hogy pár 576-os szerzőt szabadon engedjen a gépén...)** Ott játszogattok, jaj bocs: dolgozgattok. Vagy van egy PC otthon is? **(Muszáj neki.)** Vagy pedig az csak annak van, aki vesz a saját pénzén? **(Igen, ez egy ilyen kegyetlen világ, bár tegyük hozzá, hogy azt nem firtatjuk, hogy kinek a pénzén vette a cuccot.)** Ha már itt tartok, milyen gépek vannak ott, és otthon? (proci, ram, 3D gyorsító) **(Tudomásom szerint itt min-**

denkinek P133-asa van otthon, 32 illetve 64MB RAM-mal, továbbá van egy koedukált 3D-kártyánk, amit az visz haza, aki éppen ilyen játékról ír. Fentiek alól kivétel TJ, de ő egyébként is burzsoá: neki 300-as PentiumII-je van 128 Megával, egy Hercules-kártyával, de lehet, hogy mire ez megjelenik, már 400-as a PII és van egy Voodoo2-es kártyája. Az embernek ugyebár el kell döntenie, hogy eszik vagy lépést tart a korral...) Az 576 Konzolnak az előkészítése is abban a szerkesztőségben folyik? **(Igen.)** Mindenki ír ide és oda is, igaz? **(Nem. Vagy legalábbis nem teljesen. Én például abszolút nem írok a Konzolba, és a legutóbbi horrorszkópom szerint nem is szerepel ilyesmi a jövőmben.)** Jaj tényleg. Láttam az előfizetési cédulán az újságban, hogy a Konzol majdnem kétszer annyiba kerül!!! Meghökkentő! Miért? Talán kétszer nagyobb terjedelmű, vagy színvonalasabb (nem hinném)? **(Nem kétszer nagyobb terjedelmű, hanem feleakkora. Azért drágább, mert – egyelőre – lényegesen kisebb példányszámban jelenik meg, mint a Kbyte, és így sokkal kevesebb részre oszlanak az előállítási költségek.)** Na akkor. Hány évesek vagytok? Mindenkit sorolj fel! **(23, 24, 23, 27, 21, 30, a többit most hirtelen nem tudom.)** Van esetleg aki már nős? Heheheheh... Több kérdés nem akar előkerülni a fejemből, bezzeg majd ha ezt elküldtem, csak úgy tornyosulnak fognak. Akkor még Kazai Viktor voltam (változnak az idők...) Hello!

Menet közben asszem mindenre válaszoltam, leszámítva azt, hogy játék tekintetében miben jobb a PC, mint a PlayStation? Hm. Rengeteg dologban! Kezdjük például az alapoknál, magánál a gépnél: a legtöbb embernek például állandó problémát okoz, hogy hova költse a rengeteg pénzét, ha egy új játékkal akar játszani. Ha mindezt PC-n óhajtja előadni, akkor ez a probléma azonnal megoldódik, míg a Sony szerencsétlen konzoljára az utóbbi években egyszer sem kellett egy fillért sem elkölteni, mert teljesen földhözragadt módon mindig ugyanarra a konfigurációra fejlesztik a játékokat. A PlayStation tehát tökéletesen elavult, maradi, satöbbi. A második lépcső: a PC-seknek van egy saját, különbejáratú operációs rendszere, ami egyfajta Trabanthoz hasonló hobbigéppé avatja a masinát, továbbá egy-egy installálás, hangkártya konfigurálás és egyéb nyalánkságok alkalmasint megspórolják a felhasználó fodrászati költségeit. Ehhez képest teljesen nevetséges az a PlayStation-módi, hogy berakom a CD-t és már játszom is. A harmadik lépcső: a PlayStation-játékok abszolút nem interaktívak: hozzám se szólnak, egyetlen üzenet sem jelenik meg kis szürke ablakban – egyáltalán rám sem bagózik az a dög. Komolyra fordítva a szót: játék tekintetében a PlayStationnek két hátrányáról tudok A PC-vel szemben. Egyrészt a kimenet (mármint a tv) eleve meghatározza a felbontást; másrészt nincs rajta Civ II és Panzer General. Kérem a következőt!



Tisztelt 576KByte!

Lenne két kérdésem:

1.Van-e az újságnak honlapja, és ha van, akkor annak mi a címe?

2.Tényleg lesz a júliusi számban stábfotó?

Remélem válaszoltok!! Koma László

Kedves Koma koma!

1. Nincs.

2. Nem lesz. Valaki összevissza hazudozott, de te ne dőlj be neki!

(Na ez gyors volt.)

Dear 576!

Régóta olvasom az újságot, és már jó ideje fontolgatom, hogy írok nektek. A legjobb barátom és én rendszeresen találkozunk, és megvitatjuk az új játékokat, amelyek újságotokban bemutatásra kerültek. Megmondom őszintén, az első 576, amit a kezembe fogtam a 93/3 volt. Ekkor láttam meg álmaim álmát, a Dune 2-t. Innen kezdve imádom a stratégiai játékokat. Erre a bevezetőre csak azért volt szükség, hogy az alant elterülő sorokat úgy olvassátok, ahogy egy vérbeli stratéga látja a világot. Most pedig következzenek a klasszikussá vált problémák:

Stábfotó: Nem értem, miért kellett ebből ekkora ügyet csinálni. Na mindegy, örülök, hogy megoildódott.

(Nana, csak ne kiabáljuk el! Egyelőre még nem oldódott meg. Bár lehet, hogy mindjárt meg fog...)

CD: Ez megint egy érdekes téme. Szerény személyem elfogadja azt a tényt, hogy bár az újság jó, CD nincs. Egyébiránt nekem nincs is CD drive-om. Egyetértek azzal, hogy vagy újság vagy CD.

Éljen az egészséges opportunizmus!

Más: a játékok árai. Higgyétek el, valahol mindenkinek igaza van. Annak is, aki azt mondja, hogy "*Ennyi az ára, kell vagy nem?*", és annak is aki azt, hogy "*Honnan vegyek ennyi pénzt, ez kész vagyon!*". A legtöbb játék 15-16 éves kölyköknek valóban csak egy elérhetetlen álom, bár talán ezen a problémán talán segít a nyár – feltéve, ha valaki hajlandó dolgozni.

Egészséges hozzáállás, bár kötve hiszem, hogy valaki azért menne el nyáron dolgozni, hogy vásárolhasson magának egy Soldiers at Wart...

Más: Internet-cím. Megmondom őszintén, hogy az Internethez hót lüke vagyok, de attól azért lehetne. Erről jut eszembe két öregúr beszélgetése, amit tegnap hallottam a buszon:

– Semmit nem jelent, ha valaki fönn van az Interneten.

– Ja, semmit. A majmok is fönn vannak a fán.

Nocsak. Figyelemre méltó társadalomkritika!

Más: Win95. Megmondom, szerintem a Windows olyan, mint a halál: szükséges rossz. **(Találó hasonlat...)** Mit lehet tenni, ha nem jött senki, hogy csináljon egy grafikus kezelőfelületet a DOS-nak? Egyébiránt egy csomó jó dolog van benne: pl. passziánsz... **(Érdekes. Jöttömben-mentemben én is azt a felfedezést tettem, hogy ez a leggyakrabban használt Windows-applikáció.)** Komolyan mondom: hogy a fenébe lehet valaki olyan gazdag, mint a Microsoft feje? (Ügyesen. Ha a Szabványügyi Hivatal elfogadta volna szabadalmaztatási kérelmemet a levegőre és a vízre, és a világon mindenkinek fizetnie kellene nekem azért, hogy egyáltalán élhessen, akkor most az én anyagi ügyeim is jóval rendezettebbek lennének.) Most meg kevernek itt vele, hogy miért adott az új Win98-hoz egy Internetböngészőt! Hát már miért ne csinált volna?! Azt kellett volna mondania a konkurenciájának, hogy "*Gyertek csak, csináljatok az én platformom alá ti is valamit!*"?! Az USA meg csak magát okolhatja: miért engedi, hogy míg több millió ember éhezik, addig valakinek annyi pénze legyen, hogy azt sem tudja mennyi!

Úgy, hogy az USA a szabad emberek és a szabad rabl... izé, vállalkozás hazája. (Ezt mondják legalábbis.) Szabad éhezni és szabad halálra keresni magad. Szabad csődbe menni, és szabad monopóliumokat kiépíteni, ha megvan rá a lehetőséged. Igaz ugyan, hogy hoztak néhány törvényt arra, hogy ne egyék meg a nagy halak a kicsiket – de hát mint tudjuk, minden törvény annyit ér, amennyit be lehet tartatni vele. Egyébként szerintem a mi Billy fiunknak tökéletesen igaza volt, hogy berakta a pakkba az Explorert – én is azt csináltam volna, hogy kirugdaljam a piacról a konkurenciát. A gond csak az volt, hogy ezt túlságosan szem előtt csinálta, és egy ekkora boltnál nyilván szúrta egy kicsit az üzleti ellenfelei szemét, akik gyorsan meglobbizták a dolgot. Sokkal egyszerűbb let volna, ha nem mint az operációs rendszer részét kínálja az Explorert, hanem mondjuk a regisztrált Win-tulajdonosoknak küld egyet ajándékba. A lényeg ugyebár nem változik, de egy kukkot nem szólhatott volna senki...

Más: előfizetés. CoVboy, valahogy nem értem, hogy csak azokat teszed be a Csevegőbe, akik előfizetők az újságot?! Ha poénnak szántad, akkor jó poén, de ha nem, akkor félek: levelem a szemétkosárban köt ki (és akkor oda a drága bélyeg). Én azért nem fizetek elő a lapra, mert egyszerre nem tudok összeszedni 4-5000 forintot. Sokkal könnyebb havonta 318 forint előteremtése.

Mint a mellékelt ábra is mutatja, természetesen halálosan komolyan gondoltam, hogy csakis előfizetők kerülhetnek a levelezésbe. Már dolgozom a V2.0-verzión, ami csak a legalább öt évre előfizetőknek kínál bejutási lehetőséget. Mellesleg én úgy tudom, hogy az éves előfizetés nem 4-5000 forint, hanem 3.200. Ma reggel legalábbis még így volt.

Más: régi számok. Tervbe vettem néhány régi szám megrendelését, de hoppá azt már nem tudom, hogy hogyan kell (levél formájában, levelezőlapon, vagy hogy) Szolgáltatnál erről némi infót?

Ah, egy vevő! Minő szerencse! Hogyne szolgáltatnék, rögtön többet is:

a./ Rózsaszín postautalványon befizeted az újság árát és a postaköltséget (egy újságnál vidékre 62 Ft, Pestre 55) a COMGAME 576 Kft címére (ld. most a 41. oldalon), a hátára a Megjegyzés rovatba beírod, hogy melyik számot akarod megrendelni, és mihelyt megjött, már repül is feléd.

b./ Egyszerűbb megoldás, hogy egy levélben kérsz egy csekket tőlünk.

Nos, lassan zárom soraimat, mert nem érek rá egész nap itt görnyedni, és levelet gépelni. Hozzájárulok ahhoz, hogy levelemet (név és cím NÉLKÜL) betedd a kedvenc rovatomba. Ha mégsem teszed be, akkor elvettem az életedből 10 pótolhatatlan percet. **(Mindegy, nem te vagy az első. Egyébként mi is az előfizetési számod?)**

Légy jó és szobatiszta. Minden jót:

Miki, a Zseni és Ákos, a Jedi, Veszprém

Hát kedves barátaim, ennyi fért bele a nyári Csevegőbe, de még nincs vége az újságnak. Következik a rettenetes stábfotó(album). Gyengébb idegzetűek takarják el a szemüket, egyébként meg nyaraljatok jól, és viszlát szeptemberben.

RO HOR SH

Női szakasz. Ezzel tulajdonképpen el is mondtam mindent, de a szövegbox alatt levő lányka egyrészt halálosan megsértődött rám, amikor vad diadalkiáltással nyugtáztam, hogy lefotóztam; másrészt több alkalommal is megkért, (hogynemondjam: könyörgött) hogy ne szerepeljen az újságban; harmadrészt meg dühösen konstatálta, hogy engem nem lehet megkérni semmire – ezért kellett ilyen marha hosszú képaláírást írnom

Az AP hírügynökség jelenti a Női Szakasznak, hogy szolgálati ideje alatt különös esemény nem történt, a csomagok száma változatlan

Jobbra részleges stábfotó, balra részleges stábbogár

A főszerkesztők gyöngye szokás szerint roppant keményen dolgozik

A híresztelésekkel ellentétben ne igaz, hogy a Vári Zoli kizárólag fekete ruhában hajlandó mutatkoz

A BKV különleges alakulatok bevetésével küzd a gonosz potyázók ellen

Az egész napi megfeszített mu kában megfáradt főszerkesztő le felüdülésért betér egy misszió ba

Ismeretlen elkövető asztalának tájképe csata közben



Igyekeznünk kell, mert a Főnök szeme mindent lát, és szoros elszámolást követel meg

Tábornokok egymás közt: TJ-vel a pohár fenekére nézünk

Ez az a fickó, aki a normális cikkeket szokta írni

Martin szokásos pozitúrájában

Zsolt azon gondolkozik, hogy hogyan engedhette be ide ezt a sok magáról megfeledkezett egyént

Vári Zoli elmélyülten tanulmányozza, hogy mit próbálkozott a nyugati konkurencia

Ez szerintem egy roppant jóképű fickó, hölgytársaságban az iskola előtt – TJ meglátása szerint az X-Files egy különösen ijesztő részének (Pedo-files) főszereplője

Rena boldogan várja a főszerkesztő urat, mert szeretne mindent gyorsan összetördelni

A Final Fantasy VII kedvéért ismét PC-t ragad

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES,SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. ár	Akciós ár
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BOB S BAD DAY	1999.-	
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. ár	Akciós ár
PSX OFFICIAL+CD	2499.-	

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOD	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



97/1 98/1 98/2 98/3



98/4 98/5 98/6-7

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk augusztus 26-án jelenik meg. A tervezett tartalomból:

N2O (PSX),
Wetrix (N64),
Alundra (PSX),
Clock Tower (PSX),
Dead or Alive (PSX),
GT 64 (N64),
Vigilante 8 (PSX),
Heart of Darkness (PSX),
Vs. (PSX)
Xenocracy (PSX),

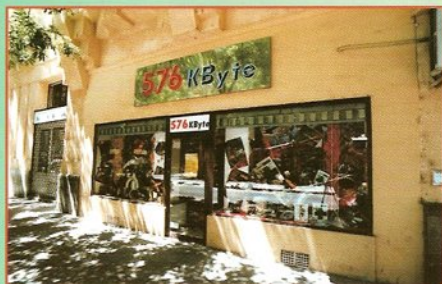
AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







A hely,ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)

576 KByte



